

NIVELU?

JUMP TO THE NEXT LEVEL!

6

GAMES HARDWARE LIFESTYLE

VR
by HTC VIVE

GAMEDEV
KILLHOUSE
& SCORPIUS
GAMES

HARDWARE
GIGABYTE
RADEON RX 460
lab501

EPILOGUL UNEI CAPODOPERE

SERIOUS SAM VR • OVERWATCH
UNCHARTED 4 • LEGO STAR WARS THE FORCE AWAKENS
MIRROR'S EDGE CATALYST • VALENTINO ROSSI THE GAME

REALITATE, JOC ȘI ARTĂ

GAMERI DISPERAȚI - POPONETE-N FURTUNĂ

CU DE TOATE!

De-a lungul timpului - mai în glumă, mai în serios - o parte dintre cititorii noștri și-au exprimat dorința de a primi împreună cu revista și un poster. Iar pentru că vacanța s-a încheiat, iar NIVELUL2 și-a reluat apariția, vă răsplătim așteptarea nu doar cu obișnuitul conținut original de cea mai bună calitate, ci și cu un super poster ce îl reprezintă pe Kled, simpaticul erou din jocul League of Legends! De asemenea, cea mai importantă (singura?) publicație de gaming din România continuă un soi de tradiție, ce a început cu NR. 4 al revistei NIVELUL2, și vă oferă în versiune completă un nou joc românesc de excepție! După colecția completă Hacker Evolution (Exosyphen) și I Shall Remain (Scorpius), în această ediție a sosit rândul unuia dintre cele mai bune shooter tactice din ultimii ani să vă surprindă - Door Kickers. 100% indie și cât se

poate de românesc. Jocul, lăudat de presa de specialitate de pretutindeni, a trecut pe sub radarele noastre la vremea lansării sale (cam pe atunci apărea ultima revistă LEVEL, dacă nu mă înșel, iar noi încă nu știam în ce fel vom sări la nivelul următor), însă acum a sosit momentul să îi facem dreptate. Despre creatorii jocurilor I Shall Remain și Door Kickers, dar mai ales despre noile lor proiecte, puteți afla mai multe în secțiunea GAMEDEV din acest număr, și vă promitem că nu ne vom opri aici. Scena indie românească este surprinzător de animată, iar proiectele diverse și cât se poate de promițătoare. Inclusiv în materie de VR, dar pentru mai multe detalii va trebui să așteptați numărul următor. Până atunci, materialele noastre introductive își vor fi făcut treaba.

Hai România!

KiMO



nivelul2.ro



facebook.com/nivelul.doi



twitter.com/Nivelul2



NIVELUL 2 MEDIA SRL
Brasov 500209
România
Tel: 0368 003 305
E-mail: contact@nivelul2.ro
ISSN 2458-0457

Editor
Mircea Dumitriu (kimo@nivelul2.ro)

Redactor-șef
Mircea "KiMO" Dumitriu (kimo@nivelul2.ro)

Redactor-șef adjunct
Ovidiu "Aidan" Manciu (aidan@nivelul2.ro)

Redactori
Nicolae "ncv" Marin (ncv@nivelul2.ro)
Marius Ghinea (marius@nivelul2.ro)
Vladimir "ciOLAN" Ciolan (ciolan@nivelul2.ro)
Vlad "Chester" Maftei (chester@nivelul2.ro)
Marco Giuliani (marco@nivelul2.ro)

Invitați speciali **lab501**
Tudor "Monstru" Badica (tudor@lab501.ro)
Matei "Matose" Mihățoiu (matei@lab501.ro)

Grafică și DTP
Ramona Vintilescu

ADRESE UTILE
Redacția
redactie@nivelul2.ro

Reclamații
reclamatii@nivelul2.ro

Departament vânzări/distribuție
Tel: 0368 003 305
sales@nivelul2.ro
contact@nivelul2.ro

JOC FULL



Nu există gest mai satisfăcător pe lume decât un picior în ușă. Nu vorbim aici despre un șut, ca în sport, ci despre o talpă de bocanc în centrul geometric, trântită cu toată puterea unui agent din Forțele Speciale. Și pentru că prietenii noștri de la KillHouse îndrăgesc atât de mult picioarele în ușă, s-au pus pe treabă și au realizat un simulator militar plin de tactică, strategie, bocanci, muncă în echipă și acțiune violentă: Door Kickers. Rezultatul este un titlu aclamat universal, atât de presă, cât și de jucători. Hei, e cineva la ușă?

Disponibil numai în varianta tipărită





Cuprins

#6 / 2016



FOCUS

06 Gameri disperati - Poponețe-n Furtună

HANDS-ON

10 Serious Sam VR: The Last Hope

REVIEW

12 Overwatch

18 Hard Reset REDUX

22 The Witcher III: Wild Hunt - Blood and Wine

28 Mirror's Edge Catalyst

32 Uncharted 4: A Thief's End

38 Shadwen

42 Project Cars GOTY

44 Valentino Rossi: The Game

46 LEGO Star Wars: The Force Awakens

RETRO

48 QUAKE 4

GAMEDEV

58 Scorpius Games

62 Killhouse Games

SPECIAL

68 Realitate, joc și artă

eSPORTS

74 EU LCS Summer Finals 2016 - Cracovia

LIFESTYLE

76 FILM - Warcraft: Începutul

80 ANIME - Haikyū!! / Hikaru no Go

81 SOUNDTRAX - Welcome to Warp Zone / Hyper Light Drifter

VR

82 Virtual Reality în practică -
HTC VIVE & NVIDIA VR FUNHOUSE

GAMING GEAR

86 Mad Catz R.A.T. 1

88 SteelSeries Rival 700

90 SteelSeries Apex M500

92 Dream Machines DM1 Pro

93 Redragon Vara

HARDWARE

94 GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC



GAMERI DISPERAȚI

Poponețe-n Furtună



Acum câteva săptămâni cineva s-a plâns pe forumurile Blizzard cum că una din pozițiile adoptate de Tracer în caz de victorie nu e una potrivită cu personalitatea ei. Comentariul era foarte bine formulat și sublinia neconcordanța între spiritul jucăuș și postura sexy. Și-a clădit apoi apărarea și a ținut să sublinieze că nu are nimic împotriva celorlalte personaje care debordează de senzualitate, acestea creează diversitate și se adresează unui public total diferit. Nu era însă de acord cu sexualizarea tuturor personajelor, doar pentru că jocul să fie pe placul unei nișe. Bomba fusese plantată și comentarii pro și contra, dar mai mult contra, au început să curgă. Directorul jocului, Jeff Kaplan, a răspuns: „O să schimbă postura. Vrem ca toată lumea să se simtă puternică și eroică în comunitatea noastră. Ultimul lucru pe care dorim să-l facem este că cineva să se simtă inconfortabil, subapreciat sau greșit reprezentat. Scuzele noastre, o să continuăm să încercăm să facem mai bine.”

Răspunsul, care îmi pare unul foarte slab formulat, supus chiar, a detonat bomba. În mai puțin de 24 de ore erau deja scrise mai bine de 150 de pagini pe forum, sute de „cirișeli” zburau de colocolo, în timp ce site-urile de specialitate au luat foc. Cu cât Blizzard închidea din thread-urile apărute, cu atât ațău furtuna. Am rugat soția să facă niște floricele. Unele dintre contre erau interesant argumentate și discutate, în timp ce multe altele erau doar răgețe și urlete. Blizzard are antecedente când vine vorba de autocenzură și mulți au împins în această direcție. Ce o să se întâmple

când altele mămici nu o să-i placă trabucul lui McCree sau lascivitatea celorlalte personaje, se întrebau unii dintre fani. Contre, întările mai departe cu ajutorul conceptului și dreptului la libera exprimare, care devine chiar mai puternic în mediu artistic. De ce nu pot designerii Blizzard să-și urmeze propria viziune?

Mult timp nu am înțeles răutatea și durata tea cu care unii dintre gameri reacționează în momentul în care titlurile preferate (dar nu numai) le sunt atacate.



Presupun că se simt amenințăți de presiunea creată de societate, care a început să critique din ce în ce mai des producătorii (e normal să se întâpte așa cu cât mediul acaparează din ce în ce mai mult public) pentru misoginismul personajelor create, sexualitatea debordantă a eroinelor sau, din contră, pentru faptul că femeile nu sunt decât niște trofee primite la sfârșitul jocului. E ceva cu grupurile feminine care-i face să se urce pe pereți pe câțiva dintre noi. Feminismul și puritanismul au fost, bineînțele, blamate și aici, dar multe dintre persoanele care se identifică cu aceste grupuri au ținut să sublinieze că nu au nimic împotriva felului în care arată sau se comportă Tracer. De fapt, Overwatch este unul din jocurile văzute într-o lumină foarte bună din acest punct de vedere, cu eroine puternice și interesante.

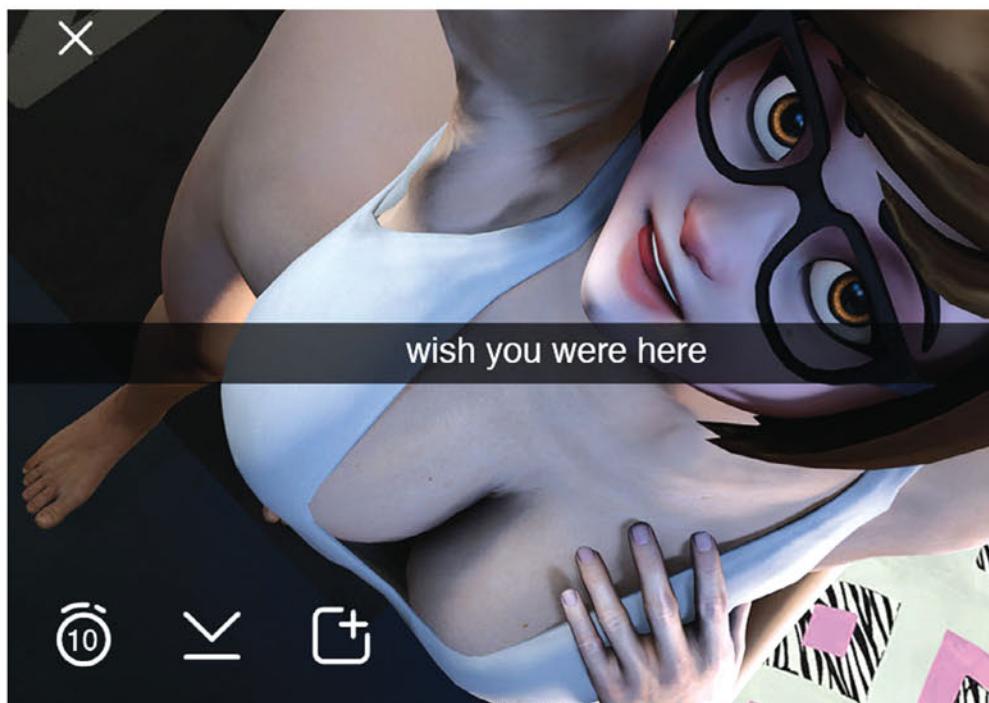
Unul dintre comentatori a ținut să sublinieze faptul că, pentru el, felul în care Tracer arată și stă nu este unul sexy, iar cei care o văd așa sunt de fapt cei cu problema. Ceea ce m-a blocat pentru câteva minute... Chiar așa, oare de ce mintea-mi a decis instantaneu că această postură radiază erotism, când, de fapt, acum că mă uit mai bine, nu are nimic deosebit. Am deschis Overwatch și m-am dus frumușel în Hero Gallery pentru a mai arunca o privire. Am rotit-o pe Tracer pe toate părțile și am ajuns la părerea că de fapt artiștii s-au chinuit să o modeleze într-un mod cât mai puțin lasciv, ceea ce i-a forțat într-un teritoriu un pic penibil. Pantalonii eroinei par că ascund sub ei baloane cu apă și nu bazinul și



coapsele sănătoase ale unei tinere atletice. Da, postura de mai sus (sau de lângă, în funcție de cum a căzut poza în pagină) nu este neapărat una nepotrivită, doar credem că este așa pentru că media ne-a ruinat mintea. Nu vorbesc aici numai de online cu pornografia gratuită și instantaneu accesibilă – lângă internet, jocuri și filme, cam tot ce vedem la televizor vinde sex, chiar dacă nu în mod direct. Poate mai bine de jumătate din reclamele, show-urile de divertisment, până și vremea, prezintă picioare, tățe, buze, mușchi, într-un mod... senzual. Și cum ne place (mai ales băieților) să ne masturbăm și să facem sex, iar creierul ne mulțumește de fiecare dată cu „puțină” dopamină (pe sistemul bravo că-teluș, uite-aici o recompensă), e normal ca în timp să devenim niște „obsedați” - creierul va căuta instinctiv aceste semne.

Dacă am înțeles bine (încă nu am căutat) deja există sute de mici filmulete animate pornografice cu eroii din Overwatch. Ceea ce mă aruncă într-un alt șir de gânduri... Tinerii din ziua de azi au crescut într-un mediu total diferit, care-i lasă să acceseze mult mai mult material

„deocheat” decât am avut noi, ăștia mai bătrâni. Pornhub a raportat că în acest an pornografia animată (cartoon) a ajuns al patrulea cel mai căutat termen al site-ului. După atâtea jocuri, desene și anime e normal ca mulți să ne căutăm eroii și în acest mod și mă gândesc că poate o bună parte din cei care urlă că din gură de şarpe pe forumuri de fiecare dată când jocurile sunt atacate o fac pentru că au o relație mult mai intimă decât realizăm (sau realizează) cu personajele. O concluzie ce pare tristă la prima vedere, pare că internetul, telefoanele, jocurile, media în general, chiar reușesc să ne țină departe de societate și să ne sălbăticească. OMG(!) o să dispărem ca dinozaurii care nu au mai făcut sex pentru că aveau altceva mai bun de făcut. În timp, spun/sper eu, după ce aceste noi obsesii vor fi consumate, cred că o să existe și un reversal medaliei (unii mi-ar spune că deja se întâmplă). Pornografia animată tinde să devină rapid mult mai deviaționistă și mai inclusivă decât cea clasică. Tinerii care o apreciază vor accepta mult mai ușor ceea ce mulți azi consideră scârbos, imoral, nenatural, fetiș și așa mai departe. Vor fi



mai toleranți, iar în zonele de pe glob în care societatea le permite se vor dezlega de legile nescrise și învechite impuse de stat, religie sau mai știu eu ce alte instituții. Cel mai probabil vor fi mai fericiți și mai împăcați cu ei însăși, dar și cu partenerii lor.

Dar să revenim. O altă contră, aruncată mereu în aceste discuții și mereu interesant de disecat este ipocriția aparentă a (trolilor – nu știm sigur că cei care aruncă vorbele instigatoare sunt chiar părinți – sau a) părinților care încearcă să-și protejeze copiii împotriva unui săn sau a unei buci, dar nu au nimic împotriva armelor și a faptului că progeniturile se identifică cu niște sociopați criminali - aşa cum sunt majoritatea eroilor jocurilor moderne. Spun aparentă, pentru că, aşa cum am văzut mai sus, erotismul, sexualitatea, pornografia au devenit toate foarte ușor de consumat și chiar ne schimbă și ne condiționeză (vrem nu vrem) gândurile – nu neapărat în rău, dar e dreptul părinților să-și facă griji. Armele au rămas însă la fel de inaccesibile, cu reguli din ce în ce mai stricte în ceea ce le privește. Poate și ele ne-ar schimba (de fapt, cu siguranță), dacă am putea ieși oricând afară și împușca 3 persoane în față fără niciun fel de repercusiuni sociale. Cum nu se întâmplă, iar mintea copiilor face o treabă foarte bună în a diserne între real și imaginari (jocuri, desene), părinții tind să nu se strezeze prea tare cu gândul la violența din media – deși majoritatea dintre ei am văzut că nu prea știu să-și argumenteze alegerile, când sunt puși în fața unor contre ca cele de mai sus. Sunt convins că dacă această stare de fapt s-ar schimba, forță cu care plângerile (și legile) ar izbi producătorii ar transforma jocurile pentru totdeauna, ceea ce nu cred că vrem, pentru că fără arme și violență ar fi mult mai plăcute.

Comunitatea a creat până și o petiție în care le cerea producătorilor să nu schimbe nimic și Jeff a revenit cu un comentariu mult mai stufoș din care sustrag și traduc liber cu nesimțire: „Well, that escalated quickly... Deși susțin în continuare ce am spus inițial, îmi dau seama acum că trebuie să fiu mai explicit.... Nu eram pe deplin mulțumiți cu felul în care Tracer poza și aveam deja o alternativă creată care ni se pare că se potrivește mult mai bine cu personalitatea ei.... Nu sacrificăm în niciun fel vizuinea artistică pe care o avem pentru Overwatch și nu o să îndepărtem ceva doar pentru că altcineva are o problemă cu acel lucru. Scopul nostru nu este de a omogeniza sau atenua universul pe care l-am creat cu atâtă pasiune. Din contră....” Deși sunt convins că nu a realizat inițial ce furtună o să producă comentariul lui, tot îmi vine să-l trag de urechi: Păi nu puteai să spui așa de la început?! 5 zile mai târziu postura a fost schimbată cu ce puteți vedea lângă sau dedesubt și nu pot să nu bufnesc în hohote în fața tuturor nebunilor care au luat foc inițial. Foarte bine jucat Blizzard! Ca fan al pin-up-ului găsesc noua poziție mai sexy și cu mai mult bun gust. **ncv**



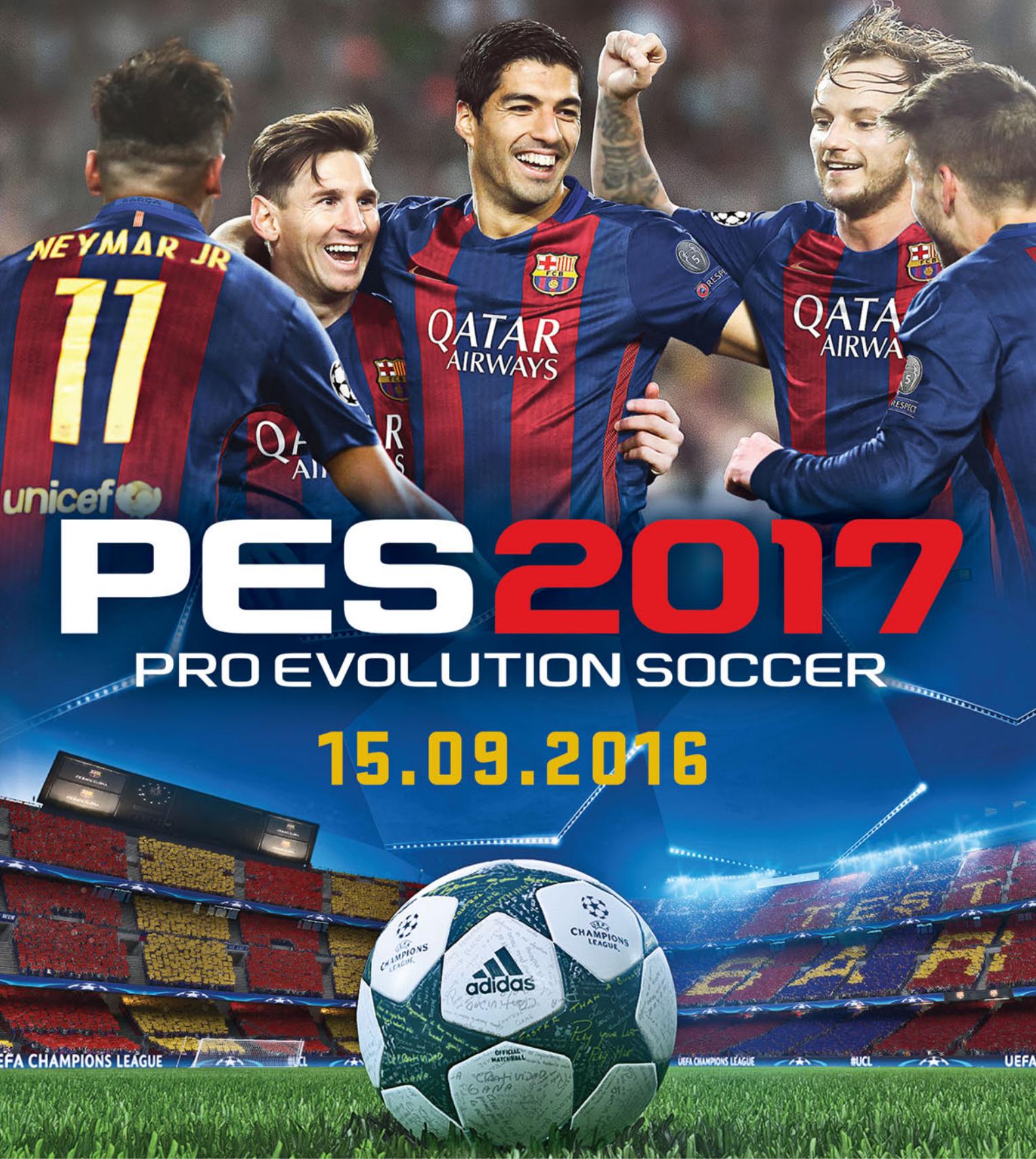
KONAMI



FCBARCELONA
PREMIUM PARTNER



OFFICIAL VIDEO GAME



PS4.

PS3.

XBOX ONE

XBOX 360

PC DVD
ROM

All UEFA Champions League, UEFA Europa League and UEFA Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or copyright of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS4", "PlayStation", "PS3" and "PS2" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © Konami Digital Entertainment



konami.com/wepes | pesleague.com | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | [twitter: @officialpes](http://twitter.com/@officialpes)

GEN FPS, VR, Early Access
 PLATORME PC
 PRODUCĂTOR Croteam
 DISTRIBUITOR Devolver Digital
 DATA LANSĂRII TBA
 ONLINE croteam.com

SERIOUS SAM VR THE LAST HOPE

SAM - I - AM

Sam s-a simțit întotdeauna ca la el acasă la LEVEL, iar trecerea la NIVELUL2 nu l-a stânjenit deloc. Ca dovedă, nu numai că v-a oferit în variantă full prima sa aventură – Serious Sam HD The First Encounter – în NR. 3 al singurei reviste de gaming din România, ba chiar și-a dezvăluit o parte dintre secrete intr-un interviu cu prietenii noștri șugubeti de la Croteam, creatorii săi, în aceeași ediție. Atunci, dormic fiind să smulg cât mai multe detalii picante despre Serious Sam 4, nici prin gând nu îmi trecea că franciza va intra și pe teritoriul realității virtuale. Adică să fiu chiar eu Sam!

Sam, chiar el!

Despre Serious Sam VR: The Last Hope am aflat cu puțin timp înaintea dezvăluirii sale oficiale, ce a avut loc pe 13 iunie 2016, la E3, și trebuie să recunosc că vestea m-a luat puțin prin surprin-

dere. Cum adică, VR? Voi putea ieși "pe bune" în întâmpinarea hoardelor de pocitanii trimise de Mental pe Pământ ca să ne curețe, să le măngâi pe creștet cu proiectile de diverse mărimi, să tai în carne vie într-un mod cât se poate de personal și brutal?! Da.

Prima generație de scule VR vine cu o serie de limitări, cum ar fi imposibilitatea unui fan Serious Sam de a spulbera valuri nesfârșite de pocitanii, alergând de nebun prin mediul său virtual preferat. Asta pentru că, în primul rând, senzorii VR îți limitează suprafața de deplasare în joc la câțiva pași, nu care cumva să îți verși matele dacă îți se face rău de mișcare după un anumit timp petrecut în joc. Niciun producător de scule VR comerciale nu a reușit încă să eliminate în totalitate acest efect secundar nedorit, ce poate apărea sau nu, în funcție de timpul petrecut în realitatea virtuală și tipul de experiență la care este supus creierul. Probabil că admiratul unui

peisaj din vîrf de deal nu o să vă afecteze deloc, pe când parcurgerea unei curse nebune la bordul unui vagonet de mină, la viteză mare, cu multe viraje, suișuri și coborâșuri, ar putea scoate la iveală organe interne de a căror existență nici nu aveați habar.

În al doilea rând, o suprafață VR întinsă de joc prin care să zburzi de colo-colo, la propriu, este încă imposibil de implementat fizic, mai ales în cazul unor hărți întinse, cum sunt cele din jocurile Serious Sam. Și cum holospațiul din Star Trek rămâne în continuare un vis foarte îndepărtat, FPS-ul celor de la Croteam a fost nevoie să "suferă" o involuție pentru a funcționa – eroul/jucătorul trebuie să-și întâmpine țintele stând pe loc.

Lăsați pocitanii să vină!

De cum am pus mâna pe un kit HTC Vive (jocul se pupă bine cu orice dispozitiv VR ce vine echipat cu controller-e de mișcare), unealta VR promovată de Valve pentru platforma Steam, primul meu gând a fost, logic, să incerc Serious Sam VR: The Last Hope. Și cum accesul la cea mai recentă versiune jucabilă a acestuia nu a fost o problemă, am intrat mai mult decât bucuros în pielea unuia dintre eroii mei preferați.

Această acțiune din Serious Sam VR: The Last Hope se petrece în timpul primului război dus de ființa malefică Mental, într-o perioadă în care forțele de apărare ale Pământului au căzut spulberate în fața hoardelor sale. Mental reușește să învingă voința multor națiuni prin distrugerea altelor străvechi la care se roagă populațiile băstinașe, iar Sam „Serious” Stone, general de cinci stele și

lar dacă lași prea mult
carnea pe grătar...

NIVELUL2



conducător al rezistenței de pe crucișatorul BC Saratoga, este ultima speranță de a le salva pe cele rămase neatinsse. Fiecare planetă reprezintă un capitol al jocului, iar fiecare capitol este împărțit în mai multe misiuni, ce ne pun în fața unor medii de joc specifice planetei respective. În versiunea demonstrativă, însă, jocul îți dă acces la doar trei misiuni cu aromă de Egipt antic: două de exterior – o curte interioară și o porțiune întinsă de deșert, și una de interior – un foarte întunecat și claustrofobic beci domnesc de pe vremea lui Tutankamon, anul 1330 î. Hr.



În fiecare misiune, Sam, adică tu, jucătorul, ești postat în fața unuia dintre altarele ce trebuie apărate, în timp ce hoardele lui Mental atacă în valuri, din toate direcțiile. Mai puțin din spate, evident. Si acum vine partea distractivă. Sam poate împărți moarte cu două arme simultan, care nu trebuie să fie neapărat de același fel sau de o anumită mărime. Într-o mână poate ține o drujbă sau un lansator de rachete, iar în cealaltă un tun cu ghiulele sau un pistol laser. Partea mai puțin distractivă e că muniția pentru fiecare armă în parte vine într-o cantitate limitată și trebuie achiziționată, la fel ca și armele mult râvnite, la începutul fiecărei misiuni. La rândul ei, cantitatea de muniție/sănătate/armură depinde de punctajul obținut în misiunea anterioară. Din fericire, în toiul măcelului, lui Sam i se parașutează ocazional diverse cutii ce conțin fie doze de sănătate, fie muniție, iar pentru a intra în posesia lor, trebuie doar să îndrepte orice armă de foc în direcția parașutelor. La apăsarea trăgaciului, arma se va comporta imediat ca un harpon, aducându-i atât de necesarele suplimentele în brațe. Totul e să fi



cât se poate de rapid când faci asta, deoarece inamicul nu obișnuiește să ia pauze de masă. Masa lui ești chiar tu.

Să tragi în neștiere cu o gamă variată de arme, ajutat în mod realist de controller-ele de mișcare, este de-a dreptul demențial. Pe bune, chiar ai impresia că armele alea sunt în mâinile tale, dacă faci abstracție de greutatea pe care ar trebui să o simți în realitate. Iar când controller-ele sunt și foarte precise, nu îți mai rămâne decât să te obișnuiești căt mai repede cu modul de țintire, pentru un maximum de distractie.

Pur și simplu Sam

Fiecare misiune este relativ simplă. Pune mână pe arme, trage în tot ce mișună și zboară, iar apoi treci la următoarea. Uneori, numărul de inamici aflați la un moment dat în peisaj poate părea copleșitor, însă dacă te-ai deprins cu schema de control și țintești cu precizie, nu ar trebui să întâmpini prea mari probleme. Cel puțin nu în versiunea actuală. Ce-i drept, mai sunt și cazurile în care un jucător depășit de situație poate să tre-

sără speriat, tipând, șopând și scuturându-și mâinile de bestiile imaginare care urcă pe el. Si nu m-ar mira dacă apoi ar fugi să-și verse măruntalele. Așadar, de ținut minte: rămâi întuit locului și nu părăsi realitatea jocului.

Totuși, în Serious Sam VR nu ești tocmai lipit de podea. Te poți feri de proiectilele adversarului și chiar mișca un pas sau doi. Totul este mai personal, datorită reducerii la extrem a spațiului de joc specific titlurilor clasice din serie. Nu mă credeți? Puneti mâna pe revista cu NR. 3, disponibilă încă la vânzare în magazinul nostru online de pe NIVELUL2.ro, și o să vă convingeți pe propria piele.

Serious Sam VR: The Last Hope este, probabil, cel mai promițător joc dedicat sculelor VR la ora actuală. Arată bine, te ține în priză și te face să vrei mai mult, mai ales dacă ești fan al genului. Jocul s-a lansat de curând via Steam în versiune Early Access, data de lansare a versiunii finale depinzând de feedback-ul primit din partea fanilor pe măsură ce evoluează. Eu unul, sper doar să vină cu mai mult de cinci ore de tras la gioalele lighioanelor lui Mental și-o să mă declar mulțumit.

KiMO





GEN 1st person HotS
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC, PS4, X0
PRODUCATOR Blizzard Entertainment
DISTRIBUITOR Blizzard Entertainment
ONLINE eu.battle.net/overwatch



OVERWATCH

Principiul Incertitudinii Distractive

In aparență, Overwatch este un IP Blizzard nou și scăpitor. În realitate, jocul este un Heroes of the Storm cu o perspectivă radical diferită – situată prin osculație între experiența descrisă de ncv în specialul dedicat HotS, Team Fortress 2 și SMITE-ului celor de la Hi-Rez. Mamutul lipit coadă în coadă cu Activision nu ieșe niciodată la înaintare cu niște producții medioare, iar în acest caz au reușit să-și

recicleze cu stil câteva dintre ideile funcționale. De ce trebuie să fim conștienți de realitățile proprietății intelectuale marca Blizzard? Fiindcă altfel s-ar supăra Valve pe noi și nu ne-ar mai recompensa cu pălării haioase. Totuși, în hands-on-ul dedicat îi lăudam calitățile și spuneam că este exact jocul de care aveam nevoie pentru a-mi recâștiga încrederea în FPS-urile online. În fond, Overwatch

încearcă să reconcilieze mecanicile battle arena cu cele arena shooter – ca un Paul Dirac mai colorat și gălăgios –, bazându-și ecuația pe elementul de intersecție. După foarte multe ore petrecute alături de personajele „funky”, rămân convins că aveam dreptate atunci, aşa cum sunt îndreptățit să cred că Blizz își va susține copilul fenomen până la marginea universului și înapoi.



Diva Roz cu pufoanele

Acceleratorul LORE

Overwatch a avut parte de cea mai agresivă campanie de promovare din istoria Blizzard Entertainment – insistență și obsesivă, dar intelligentă. Așteptam oricând să mă trezesc cu o echipă Martorii lui SWAT la ușă, pregătită să-mi instaleze jocul pe HDD, în timp ce unul mai gorilos și urât miroitor mă obliga să urmăresc scurt-metrajele lui Winston și Soldier: 76. Pentru un multiplayer lipsit de campanie per se, Overwatch are lore consistent, injectat în acțiune via „aparate” media suplimentare. Nu l-am aprofundat data trecută, când eram ocupat cu un hands-on, căci monologul interior se transformase într-un judecător din Salem, dispus să-și asculte numai vocile extatice din cap. Îmi doream cu orice preț să îl condamn, să-i găesc nod în papură, să-l prind în strânsoarea criticii până când îi ieșeau ochii din orbită, dar cu fiecare partidă jucată începeam să-l îndrăgesc tot mai tare. Totuși, undeva în cel mai ascuns colț al minții, un gând fierbinte, încărcat

cu energie precum nucleul unui atom, lua formă: să fie Overwatch cumva fundamental greșit sub straturile de grafică cel-shaded și distractie simplă? Oare întreaga mecanică de bază este proiectată eronat, fiind imposibil de transformat în ceva cu adevărat competitiv – deși modul tocmai ce a fost introdus de Blizz cu ajutorul unui patch? Pornind de la comunicarea lentă între joc și server (nu este vorba de lag



aici, ci de tick rate-ul blocat la 20hz), trecând prin gameplay-ul parțial dezechilibrat și terminând cu inexistența adevăratelor momente bazate pe „skill”, proaspăta creație multiplayer poate doar să rămână un joc drăguț, cu lipici la publicul casual. Deocamdată, despre o cultură hardcore capabilă să domine scena este imposibil de discutat. Am încercat să-mi stăpânesc gândurile necurate investind timp în lore, studiind și înțelegând povestile personajelor, legăturile dintre ele și lipsa totală de impact resimțită in-game. Ciudat, nu, să construiești un univers demențial, pe care să nu îl exploatezi apoi în timpul jocului? Cu excepția unor replici haoase dintre Reaper și Winston, sau zecile de trimiteri la alte francize din clientul Battle.net, ori designul extraordinar al nivelurilor -- ce transmite senzații similare cu cele conținute în benzile desenate și filmele de origine ale eroilor --, totul pare ciopărțit până la absurd, de parcă publicul întărit este privit drept incapabil să ducă la bun sfârșit un obiectiv complex. Pe scurt, Overwatch te lasă să descoperi, după ce investești timp și pasiune în el, vrăjit de prima impresie, că ești un jucător prost, inoccident, depășit de un mod Assault cu structură reală, obiective și strategii. Tu ai nevoie de culori, de muzică, de un FPS multiplayer capabil să te poarte de mânuță printre obstacole. Construiește-ți echipa exact așa, nu încerca să experimentezi combinații noi de roluri tactice,



Screen cluttering marca Hawken?



memorează câteva hărți și vei exploda de bucurie în compania partenerilor de squad. Vedeți, aveam perfectă dreptate în hands-on! Conceptul „joacă-l aşa cum îl vezi” tronează peste fiecare părticică din Overwatch, chiar dacă te îndeamnă din când în când să îi explorezi narațiunile-satelit. La urma urmei, întrebarea reală este dacă ciudătenile de design trebuie corigate cât timp milioanele de loialiști salivează la fiecare cadru cu funulețul agilei Tracer...

Mișcarea MOBA cu spin FPS

În orice caz, pentru cei mai mulți dintre jucătorii de Overwatch (cu excepția creatorilor de conținut pornografic distribuit pe 4chan), povestea personajelor și interacțunea dintre ele trece în plan secundar odată ce arenele își deschid porțile. Am găsit foarte hios felul în care se declanșează bătăliile: cum modurile de joc orbitează în jurul sistemului cap-turează-controlează-escorteză, hărțile au fost proiectate strict pentru așa ceva. Cred că ar fi imposibil să practici un deathmatch clasic în Dorado, zona de inspirație mexicană, căci aranjamentul nivelului se pretează exclusiv altor mecanici. Așa că în primele minute te trezești deja cu tot lotul inamic la ușă, țopăind vesel și înarmat până în dinți. Șansele de victorie cresc pe măsură ce echipa alătuită din cinci oameni se apropie tot mai mult de compoziția rotundă Tank + Defense + Support +

Offense. Nu le vom spune clase, ci roluri. Ei bine, este clar cu ce se ocupă fiecare erou judecând numai denumirile din listă, însă abilitățile și armele unice fac distincții solide între un tanc pur sănge ca Reinhardt și un mecha super-tehnologizat cum este cel pilotat de D.va. Pe deasupra, în accepțiunea Overwatch, un sniper încadrat în rolul Support face, de foarte multe ori, figuri frumoase și în ofensivă. Mă uiimesc profund atenția și originalitatea investite în eroi, infinit superioare deciziilor luate în conturarea unui gameplay competitiv de cursă lungă. Adică, în ciuda armeelor pestrițe – una principală și una secundară --, toată crema din roster are în buzunarul de la spate o abilitate specifică, cu impact puternic, vizibil. Totuși, nu cred că aceasta era neapărat calea de urmat când se invoca spiritul concurențial. Să luăm cazul

healer-ului clasic, Mercy. Cu un aspect ce îți amintește de un înger alb, curat, Mercy este un segment esențial din organizație. Înarmată cu un toiaj Caduceus și un pistol cu proiectile letale, ea poate determina diferența dintre înfrângere și victorie, vindecând sau suplimentând capacitatea ofensivă a echipei. Când abilitatea specială este încărcată, tanti doctor levitează fără să-și strice tocurile și trezește din morți blestemăii căzuți la datorie. Partea cu adevărat faină iese în evidență imediat ce realizezi că Mercy nu aleargă, ci zboară pe distanțe scurte cătrețintele prietenioase. Așa că ai două opțiuni: fie pleci setat pe damage boost și zbori din erou ofensiv în erou ofensiv, fie rămâi alături de tanc și suport, apărând grupul și punctele cheie. Indiferent de opțiune, acumulezi experiență și crești la nivel meta, grație acoperierilor arătate de echipă la finalul meciului. Drăguț sistemul implementat de Blizzard, în contrast cu eșecul Play of the Game, o reluare ce arată faze cuantificate pe bază de fraguri și



PLAY OF THE GAME
AIDANOM
RS BASTION

Fără să vreau.



damage, nu strategii inteligente. Dacă vrei să îți terorizezi inamicii trebuie doar să îl alegi pe Hanzo, un asasin înarmat cu cel mai potent arc din pădurea Sherwood și apelezi la „ultimata” care expediază niște dragoni ectoplasmatici pe un culoar imun la pereți ori alte obstacole. Noroc cu importanța sunetului, căci producătorii s-au gândit să te atenționeze sonor când cineva își activează puterile supreme. Hanzo strigă din toți râncii ceva în liniile „Yokougadaougu!” și rade ca lama Mach 3 ceata de eroi intrată în panică, de parcă se grăbea să se întoarcă în League of Legends și era reținut peste program. Oricum, eu am pus repede batista pe tambal și m-am

rezumat la Mercy, Soldier:76, clasicul răcan din Call of Duty, Winston, o gorilă super-intelligentă cu rol de tanc și Tracer, al cărei poponet bombat dispare și apare din loc în loc, la viteze uriașe ce sfidează timpul, cam că ființă și neființă lui Heidegger. Pe restul să-i joace elita.

Ecolocații

Insist să nu mă leg prea tare de story aici, deși înțep din când în când subiectul, pe măsură ce redactez textul recenziei. Din fericire, Overwatch prezintă un univers post-apocaliptic atipic, optimist, lezat aproape invizibil, doar sub

stratul cutanat, de un război desfășurat între oameni și mașini. Renașterea civilizației a venit la pachet cu acceptarea unor libertăți fundamentale, prezentate corect din punct de vedere politic de personajele LGBT, relațiile amoroase om-robot și echilibrul religios. Sigur că nu lipsește terorismul, însă răufăcătorii par scoși din desenele animate ale anilor '90 și fac paradă prin tabloul narativ fără să capete vreodată un sens logic sau, măcar, un caracter însărcinat. Reaper, tipul cu două puști și mască de lolă, are atitudinea unui adolescent emo, iar Widowmaker îți violează timpanele cu cel mai cretin accent franțuzesc fals, încercând să te convingă că este o văduvă





neagră letală și traumatizată. E sexy, marturieșc, dar nimic mai mult. La polul opus se află hărțile, care sunt inspirate din locații reale (exact așa cum toți eroii au o naționalitate cam prea clișeziată pentru gusturile mele). Din China până în Grecia, curătenia, materialele reciclabile, estetica futuristă și corporatismul prietenos cu mediul înconjurator te duc cu gândul la sufrageria Mamei Natură dintr-un viitor ideal. Nu sunt prea multe la număr, însă Blizzard promite să ne recompenseze cu eroi și hărți adăugate gratuit, pe măsură ce jocul se dezvoltă. Ana, o lunetă defensivă, a intrat pe scenă acum câteva zile – deci se poate. Grupate în funcție de obiective – Assault, Escort, Hybrid și Control –, partidele de Overwatch sunt finalizează cucerind puncte cheie, escortând un transport și dominând succesiiv zone, într-un format două din trei. Incontestabil, Hybrid și Control sunt succulente, căci primele două se mănăstesc mai degrabă cu oasele pe care stă toată carne. În fine, cu micro-tranzațiiile nu îmi este deloc rușine, deoarece acestea ating doar componente cosmetice, creșterea în nivel și abilitățile eroului fiind imune la intervențiile financiare. Dacă lucrurile stăteau altfel, eram plecat de mult pe meleaguri online cinstite. În Overwatch tragi la poartă indiferent dacă ai sau nu pachetul complet de talente necesare victoriei, chestie benefică în atragerea unui public cât mai larg. În plus, violența are cel mult valori comice și nu se manifestă prin sânge ori alte mutilări. E un fel de Bio Menace, dacă își aduce cineva aminte opoziția dintre cadavrele pixelate și monștri scoși din cărțile de colorat.

Imperfecțiunea perfectului simplu

Overwatch a ieșit la lumină din uter cu ochii larg deschiși, mergând ferm pe picioare. Mă aşteptam să fie așa; un IP marca Blizzard nou-nou, un titlu atrăgător prin felul în care reinterpretează legile FPS-urilor online squad-based. Diferența dintre el și restul producțiilor Furtunoase este săracia de care dă dovadă imediat ce petreci mai mult de o lună, hai două, în compania eroilor splendid desenați. E trist că nu te cucerește nici pe latura artistică, cu grafica și muzica simpatice, digerabile, dar nu memorabile. În traducere, Overwatch suferă acum de sindromul Diablo III – reusește să te țină lipit de monitor, cu ochii injectați, până ce îți dai seama că deja ai făcut tot ce se poate face. Povestea pare coerentă numai la suprafață, Bastion a rămas OP fiindcă nu vor să-și recunoască greșelile de design, iar jucătorii serioși aflați în căutarea unui mod competitiv, ce nu se rezumă la răspâlnirea strategiilor îndrăznețe cu o armă aurie, se vor orienta ușurel spre formulele testate în timp, proiectate de la zero cu gândul la sportul electronic. În ciuda celor 22 de personaje cu abilități unice, în antiteză cu cele 12 hărți și patru moduri de joc, gameplay-ul nu depășește în complexitate cel mai relaxat meci de Quake 3 prin care am trecut vreodată. Cel puțin nu deocamdată. **Aidan**



VERDICT

NOTA 8,5

Overwatch este stratul delicios de la suprafață budincă. Îl guști o dată, iar apoi te rogi să se refacă. Yummy!

PRO Eroi simpatici, cu abilități diversificate

Dulcele stil Blizzard

Direcție artistică haioasă

CON Acțiune dezechilibrată

Prea puține hărți

Mod competitiv slab

GEN First Person Shooter
TESTAT pe PC, PS4
DISPONIBIL PE PC, PS4, X0
PRODUCĂTOR Flying Wild Hog
DISTRIBUITOR Gambitious Digital Entertainment
ONLINE hardresetgame.com

HARD RESET REDUX

Nu ne este teamă de Mașinării!

Doișpe noaptea. Viitorul îndepărtat. Peisaj urban dezolant. O alei întunecată. Beznă. Liniște. Deodată, un glob luminos electric își face apariția, crește în intensitate și face zgomote infernale. Mă ridic din pat și văd că Steam a început singur să descarce un joc. Mă aşez pe scaun și citesc mirat: Hard Reset. Nu, nu se poate. Așa nu era un joc lansat hăită în 2011? Cărei malformații temporale î se datorează această invazie a hard disk-ului meu? Mă frec la ochi, îmi pun ochelarii și mă uit mai bine. Ah, e Hard Reset Redux. Păi zi, dom'le, aşa! Redux, adică un fel de „I'll be back” din Terminator – producătorii indie Flying Wild Hog au mai luat un pic din pilă jocul, au îmbunătățit grafica și au mai schimbat câte ceva ici-colo, readucând Hard Reset în atenția gamerilor. Bara de download s-a umplut și oricum mi-a sărit somnul, așa că îl dau Play și mă pregătesc de măcel.

Bubuială oldschoold

Pentru cei care nu au avut plăcerea să joace Hard Reset acum cinci ani (inclusive eu), aflați că avem de-a face cu un FPS aproape ostentativ de

clasic, plasat într-un univers sci-fi cu o aromă inconfundabilă de cyberpunk. Storyline-ul jocului pare conceput de un copil de 12 ani care tocmai a făcut un maraton de filme SF vechi și și-a pus în gând să scrie propriul scenariu. Umanitatea se află într-un

război disperat cu Mașinăriile care amenință să distrugă o bază de date globală ce conține identitățile digitale ale miliarde de oameni, lucru ce ar duce la eradicarea completă a rasei umane. Majorul Fletcher, înarmat cu două arme experimentale, este trimis să investigheze o recentă breșă în sistemul de securitate al orașului futurist Bezoar și astfel începe jocul. Povestea este, evident, doar un pretext străveziu pentru acțiunea furibundă a jocului, însă am apreciat prezentarea. Cutscene-urile sunt de fapt niște schițe foarte rudimentare dar care arată

neașteptat de bine, reușind să te introducă în atmosferă SF din Hard Reset. Voice acting-ul aduce aminte, intenționat sau nu, de toate filmele de serie B cu monștri spațiali și soldați universalii – personajele își rostesc replicile cu o emfază aproape comică uneori, dar fanii acestui gen de filme se vor simți imediat ca acasă, deci nu știu dacă vocile de calitate îndoilenică sunt neapărat ceva negativ.





Oricum, ce ne interesează cel mai mult este gameplay-ul, nu? Ei bine, Hard Reset Redux revine în scenă cu niște mecanici de joc extrem de solide, păstrând aura sa de joc oldscool, tributar unor titluri ca Painkiller sau Serious Sam (dacă Serious Sam ar fi un soldat futurist lipsit de simțul umorului). Așa cum ziceam, avem la dispoziție doar două arme: o mitralieră și o armă energetică. Da, știu, pare puțin, dar nu vă speriați! Jocul implementează și un sistem de upgrade-uri bine gândit, prin care putem debloca moduri de foc adiționale. Astfel, mitraliera poate primi module care o transformă în shotgun sau lansator de rachete, în timp ce arma de energie poate să devină un rail gun puternic sau să tragă cu mortiere electrice. Upgrade tree-ul este suficient de stufoș și de interesant ca să vă stimuleze să adunați valută forte de pe jos și să cheltuiți la terminalele de upgrade.

Cele două arme, upgradeate până-n pânzile albe, vor fi apoi folosite cu furie pe un întreg sortiment de roboți care mai de care mai mortali, dotați cu ferăstraie, mitraliere, bombe și alte dispozitive letale. Roboți mici, roboți mari, roboți explozivi, roboți zburători – toți roboții să vină la mine! Design-ul ina-



miciilor nu debordează de originalitate (ba chiar majoritatea arată destul de banal), iar AI-ul nu îi ajută nici el prea mult, dar măcar compensează prin faptul că sunt mulți și periculoși. Voi alege să am simpatie pentru faptul că Flying Wild Hog e o echipă indie și nu voi penaliza prea tare inamicii neinteresați. Din fericire, luptele cu boșii mai salvează situația și sunt chiar distractive și memorabile, astă dacă vă place să devastați creațuri mecanizate gigantice.

Altfel, partea de shooting în sine este bine rea-

lizată și satisfăcătoare. Controlul este intuitiv și precis, circle strafing-ul și dash-ul funcționează impeccabil, iar puținele momente când trebuie să faci sari pe către o cutie sau o lespede nu sunt deloc enervante, ceea ce mă bucură. La fel ca în FPS-urile clasice din zilele bune, din roboții distruiți pică muniție și pachetele de sănătate, iar nivelurile sunt pline de zone secrete și de diverse elemente ce pot fi distruse, precum pereti, geamuri, mașini, butoaie explozive și altele.



Momente pierdute în timp

De departe, cea mai mare surpriză a lui Hard Reset Redux este atmosfera sa excelentă. Producătorii au reușit să creeze o lume distopică decrepită și futuristă, de mare efect. Arhitectura urbană inspirată din orașul Tokyo, cu zgârie-nori, neoane și numeroase reclame luminoase, toate înecate într-o ploaie constantă, se îmbină de minune cu soundtrack-ul jocului. După ce te debărăsezi de inamicii dintr-o zonă, muzica heavy metal electricizantă și alertă se domolește, lăsând loc unor piese ambientale de o frumusețe subtilă. Acest fond sonor delicat, împreună cu estetica cyberpunk etalată la fiecare pas, aduce amin-



te de atmosferă SF din Blade Runner și, mai cu seamă, de celebrul monolog al lui Rutger Hauer de la finalul filmului: „I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate. All those moments will be lost in time... like tears in rain.”

O nouă zi

Hard Reset Redux este o porție scurtă și consistentă de cyberpunk și oldschool shooter cu mecanici de joc fără cusur, dar care este tras în jos de inamicii neinspirați, cumpărați la kilogram, și de

povestea subțire. Fanii FPS-urilor clasice precum Quake sau Painkiller se pot arunca fără nicio grija la acest joc, însă pentru cei care au doar tangențe vagi cu FPS-urile le-aș sugera, poate, să aștepte o reducere pe Steam. Oricum, ambelor categorii de jucători le recomand ca, din când în când, să ia o pauză și să admire, pur și simplu, ce este în jurul lor. Acest joc are o frumusețe proprie care nu se dezvăluie decât celor care știu să o caute. Pe final, o recomandare muzicală: albumul Birth of a New Day al proiectului intitulat 2814. Dreampunk exceptionál, ce trebuie ascultat la căști, cu lumina stinsă.

Similitudinile vor deveni mai mult decât aparente.

Chester

VERDICT

NOTA

7

Un fel de Serious Sam imbrăcat în haine cyberpunk, minus umorul, inamicii variati și spațiile vaste. Mecanicele de joc sunt solide, dar povestea modestă nu va câștiga prea mulți fani. Cu toate acestea, atmosfera SF întunecată și plină de neoane a lui Hard Redux merită experimentată pe propria piele.

PRO

Mecanici de joc solide

Arme upgradabile

Atmosferă cyberpunk superbă

CON

Inamici plăcăsiitori și generici

Poveste străvezie



GEN CRPG
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC, PS4, X0
PRODUCATOR CD Projekt Red
DISTRIBUITOR Warner Bros.
ONLINE thewitcher.com

THE WITCHER[®] WILD HUNT



EXPANSION PACK **BLOOD AND WINE**

Trupul și Sâangele lui Geralt

GOG Galaxy îmi spune că am petrecut 187 de ore și 37 de minute jucând The Witcher 3, dar eu știu cu siguranță că mai pot adăugă încă vreo 80 -- timp rămas necontorizat atunci când butonam RPG-ul celor de la CD Projekt fără să deschid clientul Good Old Games. Singurul joc single player care îl detronează în topul personal este Neverwinter Nights, unde mi-am pierdut cam 400 de ore. Totuși, simt că fac o mare greșală folosind termenul „pierdut”. Aș prefera „investit”, căci ambele titluri au reușit să-mi modifice, corecteze și amplifice gusturile în materie de role playing în cel mai plăcut mod cu puțință. Până la urmă, acesta este motivul pentru care ne jucăm: satisfacția ludică, posibilitatea de a experimenta intim povești și lumi fantastice. The Witcher 3 este una dintre capodoperele genului, reușind să-și electrizeze publicul țintă, să stârnească discuții acide și să lase o urmă adâncă în ADN-ul industriei. Eu am descoperit un adevărat bain de bouche, cum s-ar spune în Toussaint, o gură de prospetime antiseptică ce mi-a curățat gustul murdar lăsat de alte producții pretențioase. Vedeți, circula vorba că polonezii ăstia nebuni au lansat un joc complet sub identitatea unui DLC – deși veteranii gaming-ului îi vor recunoaște imediat structura clasică de expansiune. Desigur, mă refer la Blood and Wine, cel de-al doilea capitol suplimentar hărăzit super-producției CD Projekt și ultima aventură din cariera de witcher a lui Geralt. Cu peste 30 de ore de conținut, o hartă nouă uriașă, plină de viață, mister și culoare, bucurându-se de

personaje memorabile, umor, acțiune, violență și nenumărate fire narrative secundare, Blood and Wine finalizează cu măiestrie epopeea Lupului Alb, aducând cinsti scrierilor lui Andrzej Sapkowski și gratificare tuturor celor care au dezvoltat o pasiune apropiată de obsesie pentru alegerea răului mai mic.

Unde vinul este sfânt și sâangele rece

Dacă Hearts of Stone, prima expansiune, a profitat de existența unei zone deja cunoscută jucătorilor, adăugând doar puncte de interes și manipulând apoi mediul înconjurător pentru a genera locații proaspete și fascinante, Blood and

Wine mizează pe romanticismul cavaleresc al unui ținut neexplorat în saga Witcher până acum. Ce-i drept, aș putea spune că Olgierd von Everec a fost un personaj atât de complex și savuros, în-cât a umplut de unul singur tot nord-estul Novigradului. Însă Geralt este chemat din porunca ducesei Anna Henrietta în Toussaint, un fragment al Imperiului Nilgaardian ce se bucură de o largă autonomie. Probabil că la baza libertăților de care profită populația ducatului – inspirat din sudul Franței și zona italiană Piemont –, se află stabilitatea internă asigurată de conducătoarea înțeleaptă și autoritară, producția masivă de vinuri nobile și respectul profund pentru tradiții. Rar mi-a fost dat să văd o locație mai frumoasă într-un joc video.



Ghică cine merge pe apă...



Toussaint se distinge prin clima caldă și solul vulcanic, ceea ce permite viticultura pe scară largă. Lumina soarelui sudic radiază senzația că pășești de-a binelea pe niște meleaguri reale, încărcate cu viață: cavaleri rătăcitori patrulează drumuri prăfuite, ape albastre mărginesc viile îngrijite atent de tărâname, nobilii se delectează cu licori bahice în vile somptuoase, iar în distanță turnurile palatului ducal din capitala Beauclair străpung cerul albastru. Artiștii din Polandball au insitit vizibil, cu perseverență extremă, atunci când au scos în evidență diferențele dintre nordul răvășit de război și paradisul aparent, stăpânit de splendida Anarietta. Dar când a fost ceva simplu și lipsit de secrete în The Witcher 3: Wild Hunt?

Oriunde este nevoie de ajutorul lui Geralt, mon-



ștri pândesc în întuneric. Toussaint nu face excepție, fiindcă scăparele mărunte trădează probleme mari, inclusiv în orânduirea societății obsedate de păuni (fără exagerare). Pe umerii platoșelor pestrițe, colorate în albastru, roșu și auriu, cade umbra Bestiei și o serie de crime extrem de violente, cu o metodă sinistru. E nevoie de mult argint, sânge și vin în acest contract dificil, care l-ar face și pe reputatul signore Van Helsing să înghită în demisec. Așa cum era de așteptat, Blood and Wine ne prezintă vampirismul hardcore, la el acasă, cu masa pusă.

Toussaint? Tous les monstres, tous les niveaux!

Schimbările din ultima expansiune nu se limitează doar la noua hartă, ci includ o serie întreagă de îmbunătățiri tehnice și modificări la nivelul interfeței, acum mult mai lizibilă și intuitivă. A fost introdusă funcția de preview pentru echipament, interacțiunea cu vânzătorii NPC este simplificată, arborele de abilități a fost reorganizat, iar sistemul de mutații avansate – despre care urmează să discut ceva mai târziu – completează mecanica de bază, rudimentară la suprafață, din spatele build-urilor consacrate. Între noi



Aplauze, Bono, aplauze!



Unde găsești opțiunea "sugrumă"?

fie vorba, eu am preferat întotdeauna ramura Alchemy. Or, Toussaint se simte chiar bine optimizat, cele câteva cadre în plus șlefuiind colțurile ascuțite și invitând-ul pe Geralt la aventură într-un spațiu vast, cu level design perfect și gameplay fluid. Revenons à nos moutons, contractul duce-se împlică eliminarea unei amenințări nevăzute, misterioase, ce sădește frică în sufletele locuitorilor simpli la minte și teroare în rândul ordinului cavalerilor rătăcitori – cei din urmă căzând victime seriei de crime în moduri grotesci, indicând un mesaj, o motivație, nu doar sadism de dragul sadismului. E ușor să-ți dai seama că Bestia din Beauclair este un vampir, mai ales că Blood and Wine nu se ferește din calea stabilitării unei fundații narrative solide, turnată în două straturi: una dedicată cunoșătorilor cărtișilor și alta îndreptată către cei familiarizați numai cu mythos-ul extins de CD Projekt. Uimitor este modul natural în care personaje vechi adoptă roluri noi, stimulând deopotrivă nostalgiei textelor lui Sapkowski și jucătorii plini de entuziasm.

Campania este declanșată apelând la același sege din Hearts of Stone – afișierul comunal, locul de unde orice vânător profesionist de lighioane își alege următorul serviciu. Totuși, am început să cred că cele două capitole lansate post-Wild Hunt erau potrivite în deschidere. Adică, blestemul lui Olgierd, romanța cu Shani și, acum, călătoria în Toussaint au sens în incipit și forțează concluzia. Nu mă înțelegi greșit, cumva funcționează și aşa, însă sfidează parțial deznodământul "fericit".

CioLAN zicea (și îi dau parțial dreptate) că producătorii nu au înțeles prea bine cu ce se măñancă treaba astă RPG open world. Întradevăr, nici măcar după introducerea opțiunii de echivalare a nivelului inamicilor cu cel al eroului nu există o recompensă reală în XP, deși se elimină complet grinding-ul plăcitor. Poți ajunge să decapiți orice moroi acumulând experiență pe firul quest-ului principal – și e suficient, în ciuda faptului că lumea jocului are o pleiadă de ruine și peșteri explorabile, locuri ticsite cu materiale necesare în crafting și alchimie.

Pe toți ducații din lume

Revenind la componenta story, Blood and Wine subliniază ideea de tărâm cu tradiții pompoase și virtuți cavaleresci. Când părăsești Velen și ajungi în Toussaint ai un veritabil şoc, unul peste care treci destul de greu. La propriu, căci în primele cinci minute te trezești în fața unui uriaș

monstruos ce zbură printr-o moară de vânt cum alunecă toporul prin răcitură. Abia după ce i-am separat găleata de pe cap și capul de pe trup am realizat că ținta furiei colosului cu tatujă de sală-hor era de fapt un cavaler împănat, dornic să-i umecteze sufletul domniței de la curte cu un trofeu grandios. Vedeți, toussaintienii/toussantale-zii/toussaintării pun mare preț pe onoare, galanterie, iubire, artă, vin și disimulare. Seria Witcher ne-a învățat că nimic nu este alb și negru, universul fiind pictat în nuanțe diferite de gri. Fiecare quest se ramifică și clarifică adevăruri ascunse, atunci când nu se transformă în bășcălie fantasy, în parodia unui gen. Noua expansiune este mai puțin profundă decât povestea lui Bloody Baron, aproape la fel de satisfăcătoare precum execuția lui Whoreson Junior și infinit mai amuzantă decât baladele lui Dandelion, dar păstrează mecanica alegere-consecință intactă și te conduce spre trei finaluri diferite. Trei. Trois. Trei. Trei concluzii pentru un "DLC", într-un dece-niu cu lansări de jocuri AAA incomplete. Am observat un raport calitativ excelent între quest-uri și portretizarea personajelor, Anna Henrietta căsătigând degajat. Ducesa impune respect și admi-rație datorită caracterului puternic, manierelor elegante și inteligenței de o ascuțime nilfgaardiană. Cred în continuare că polonezii de la CD Projekt au reușit să contureze cele mai solide



Mutatii la mutatii!

ADRENALINE RUSH

At start of combat, sword Attack Power and Sign Intensity increase for 30s by 30% for each foe (after first). So, when fighting 11 foes, the bonus is 300%. Once it wears off, sword Attack Power and Sign Intensity drop by 10% for each participating foe after first (modifier cannot exceed 70%). Duration: 30s.

ALLOWS USE OF:

Combat **Signs**

REQUIRED

Ability Points
37/5

Greater red mutagen
2/2

Greater blue mutagen
4/3

Enter Research Mutation

femei din pantheonul RPG-urile moderne, fără a exagera inutil anumite trăsături și – atenție, Mirror's Edge – fără a face din eroine niște icoane lipsite de har. Astfel, orice interacțiune cu Anna te ține încordat, de parcă toanele tipesei ar putea oricând să ignore înțelepciunea și să facă uz de călău. Alteori, Henrietta își rupe cu furie jupa pentru a călări mai ușor și îl însoțește pe Geralt oriunde prezența ei ar putea ajuta la elucidarea enigmei Bestiei din Beauclair. Desigur, Blood and Wine mustește de figuri impresionante, dar divulgarea identității lor aici ar aduce daune ireparabile momentelor ce trebuie neapărat trăite pe propria piele. Altintre, cum ai putea savura o fiertură de mătrăguș cu cel mai bun amic pasionat de hemoglobină fără să comentezi niște spoilere?

Argint proaspăt

Că orice expansiune respectabilă, Blood and Wine adaugă noi mecanici de joc: seturile Witcher Gear au fost ridicate la nivel Grandmaster, nostal-

gicii primei intrări din franciză au parte de o armură unică, iar Gwent primește pachetul Skellige. Inspirăm pe nas și expirăm pe gură, apoi le luăm pe rând, cum se cuvine. În ciuda unui sistem adaptabil de skill-uri, cu potențial tactic unic în fața confruntărilor cu monștri sensibili la diverse semne magice, bombe sau poțiuni, dezvoltatorii lui The Witcher 3 au considerat de cuvîntă să-l tunzeze pe Geralt până în nucleul mutagenului. Un quest destul de morbid te aduce în măruntele unui laborator secret, unde o mașinărie fabricată de Kink îți deschide chakrele. Cheltuind puncte de abilități și combinând mutageni de culori diferite, poți activa mutații speciale – cum ar fi Mutated Skin, care reduce cu fiecare punct de adrenalina 15% din damage, până la un maximum de 45% –, însoțite de patru căsuțe complementare, destinate abilităților de bază. Mecanica este foarte utilă și face din New Game+ drumul spre deificare, spre Uber-Geraltizarea meseriei de Witcher. Cât despre echipament, un artizan capabil din Beauclair te îndrumă către schemele upgrade-urilor

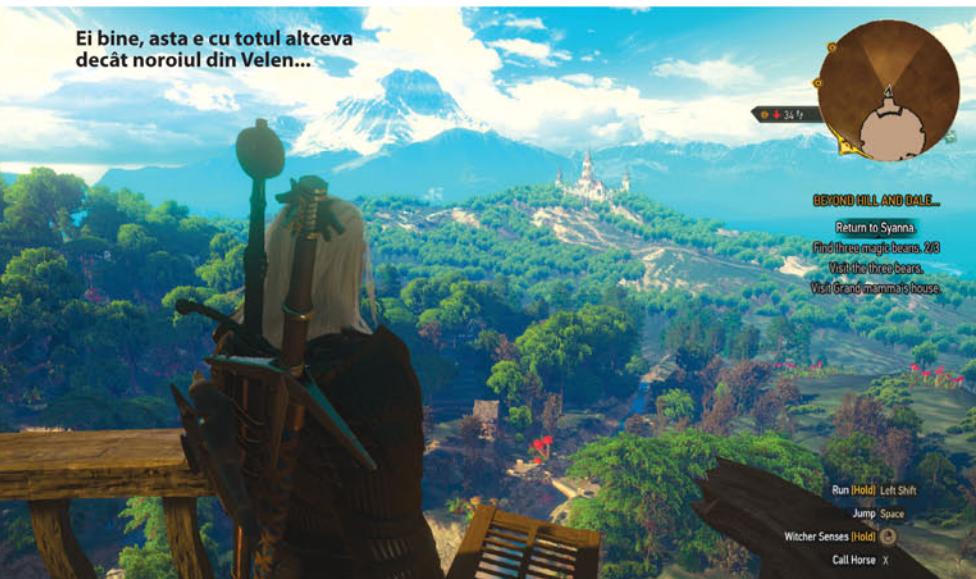
Grandmaster, cu statistici umflate bine și bonusuri activabile la patru ori săse piese, alături de un set nou, din Școala Manticore – în fapt, o replică identică a armurii din primul joc. Manticore susține build-uri alchimice, la pachet cu beneficiile și limitările clasei medii. La momentul redactării recenziei, Gwent: The Witcher Card Game avea statutul de zvon, însă varianta in-game din Blood and Wine a crescut cu ajutorul pachetului Skellige, un supliment contestat în cel mai hilar mod cu puțință de niște dwarfi chercheliți, apărători ai purității gaming-ului – știți voi, un grup reprezentativ pentru trei sferturi din comentatorii internetului.

Turneul de promovare Skellige mi-a adus aminte de ce iubesc humorul satiric marca CD Projekt, ignorând faptul că echilibrul cărților s-a pierdut odată cu noua factiune. Trebuie menționate aici, la nouă, și Hansele, trei baze suprapopulate cu bandiți, care merită curățate pentru recompense consistente și lupte intense cu boși puternici.

Eliminarea lor destabilizează grupurile de haiduci din zonă și fac din măarginimile Toussaintului locuri de picnic desăvârșite. Dacă sălbăticia devine obosită și măcelărul arătărilor repetitiv, există oricând confortul vilei personale, un cadou din partea ducesei. Acasă, Gerry Latifundiarul își poate decora proprietatea la interior și exterior cu sprijinul majordomului, ameliorările domestice aducând căștiguri de vitalitate și viteză călare, o grădină cu ingrediente, un laborator alchimic superior, o pivniță de vinuri, standuri rezervate aramelor și armurilor sau decorațiuni sub formă de trofee și tablouri. Corvo Bianco, une maison de repos pour un Witcher fatigué...

Profetul, Vampirul și Curcubeul

Dar punctul forte al ultimei expansiuni este, la urma urmei, felul demential în care se desfășoară povestea principală și aventurile secundare





Ușuruel, Murgea, ușurel taică!

de pe orbita ei. CD Projekt, maeștrii ramificațiilor narrative, au reușit încă o dată să născocească câteva dintre cele mai sinistre, nostime, tridimensionale, memorabile și comunicative personaje – componente integrante ale unui tot mai mare decât suma părților sale. Nenumărate quest-uri mi-au rămas imprimate în gând, ca ridicarea statui profetului Lebioda pentru a umple cuferele clerului. Am mâncat fără lingură fieritura cu mucozită și salivă a unui nemort blestemat (aproape, am descoperit strecerătă o referință la ocultul Man of Glass), am participat la un turneu sub numele Ravix of Fourhorn de dragul unui cavaler îndrăgostit de o domniță gingășă și suavă că o pasăre, mi-am demonstrat virtuțile nobile păsind pe oglinda unui lac Arturian și am răpus Cei Trei Purceluși într-o iluzie de basm. O, aş putea să scriu zece pagini numai despre quest-ul care m-a dus în mijlocul poveștilor copilăriei și dialogul acid între Geralt și Fetița cu Chibrituri, devenită traficant de droguri. V-am spus că Blood and Wine a luat-o puțin razna și are chef de glume. Păcat că antagonistul nu are la fel de mult farmec ca Orianna, de exemplu (Bruxa din A Night to Remember), iar monștri noi – niște plante carnivore, câteva scolopendre gigantice și un rinocer-gândac blindat – sunt puțintel cam plictisitor și

prea ușor de ucis după ce le ghicești modelul de atac. Cu Higher Vampires – precum Bruxa sau Alp – , e altă mâncare de usturoi, căci este necesară o strategie de luptă în perpetuă mișcare, cu eschive, poțiuni și bombe Moon Dust, chestie valabilă inclusiv în bătălia cu bosul final.

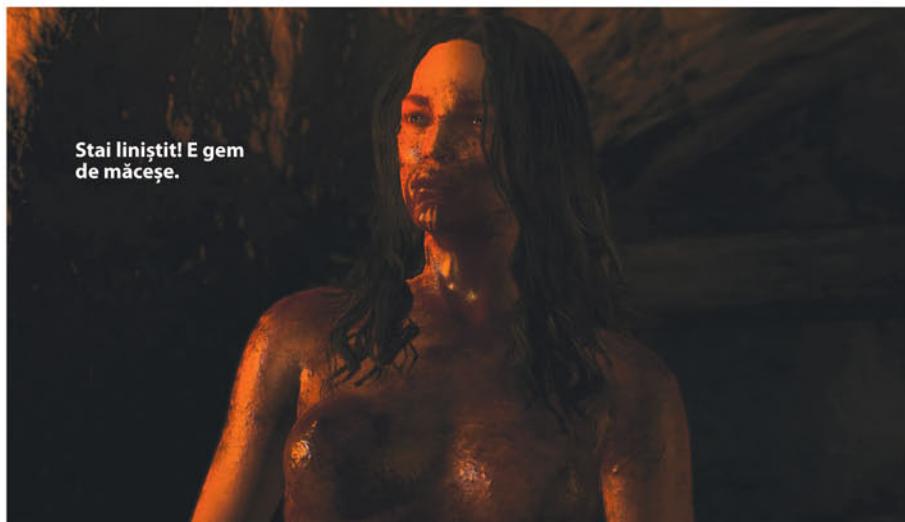
Și-am încălecat pe-o șa...

În mare, expansiunea depășește multe titluri stand-alone, cu siguranță întreținând Hearts of Stone. Este mai mare și mai plină de conținut decât mă așteptam și mi-a consumat timpul pe nerăsuflare. Până la Cyberpunk 2077 fac o plecăciune în fața studioului polonez și afirm cu mâna pe inimă că The Witcher 3 este o capodoperă, bazată pe o formulă proprie, inegalabilă momentan. CD Projekt a reușit să descrie un univers masiv, cu rădăcinile înfipite în cărțile unui autor talentat, folosind toate avantajele oferite de jocurile moderne, ba chiar făcând uz de niște particularități ale RPG-urilor clasice. Noul



Da, la tine mă uit. Mmmm place ce văd...

sistem de mutații este dinamic și incredibil de spectaculos în luptă (cu precădere combinațiile Signs-Combat), povestea și personajele sunt savuroase, umorul dansează pe masă, vampirii își fac de cap până devin circari și îngheță săbii de argint, voice acting-ul este excepțional – adică, pe scurt, Blood and Wine e concluzia perfectă pentru o franciză glorioasă. Geralt se retrage exact așa cum merită, la patru ace și cu un pahar de vin roșu în mână, pe terasa vileyi scăldate în razele soarelui. Astă dacă nu cumva intervine un final nefericit... Aidan



Stai liniștit! E gem de măcese.

VERDICT

NOTA **9,5**

Blood and Wine este singurul mod în care Geralt putea să își încheie cariera. O expansiune uimitoare, ce depășește multe titluri complete.

PRO	Campanie lungă, cu multiple alegeri Personaje pline de viață
CON	Toussaint te lasă cu gura căscată Unele lupte sunt prea ușoare
PRO	Era nevoie de mai mulți monștri noi
CON	Regretul că s-a terminat

GEN Action-Platformer
TESTAT PE PC
PLATFORME PC, X0, PS4
PRODUCATOR EA DICE
DISTRIBUITOR Electronic Arts
ONLINE mirrorsedge.com





S-aveți Credință într-un viitor mai luminos!

2008 a fost un an interesant pentru Electronic Arts. Pe lângă droia de jocuri sportive aferente anului cu pricina (cu fotbal, baschet, hochei și nu mai știu ce), o mână de add-on-uri pentru Sims, câteva titluri AAA care au făcut istorie (printre ele numărându-se Mass Effect și Dead Space) și Need for Speed-ul obligatoriu, Electronic Arts au încercat marea cu degetul și au lansat și două jocuri de factură mai experimentală, parcă pentru a testa reacțiile jucătorilor la niște concepte și idei mai noi. Primul dintre ele, Spore, a rămas faimos într-un mod mai degrabă negativ, după ce a promis marea cu sare și a livrat, în cele din urmă, o supă primordială lungă și fără appeal pe termen lung. Cel de-al doilea titlu la care mă refer este, desigur, Mirror's Edge. Și cred că veți fi de acord cu mine că un joc despre alergat pe clădiri înalte, în care folosirea armelor de foc este descurajată în favoarea alergatului (căci fuga e rușinoasă, dar sănătoasă, nu?) pare cel puțin ciudat, venind de la un publisher responsabil pentru serii celebre de FPS-uri precum Crysis și Battlefield. Mirror's Edge s-a dovedit a fi un experiment reușit și a constituit punctul de plecare pentru numeroase alte... eh, nu, glumeșc. Deși a avut parte de critici favorabile, Mirror's Edge are parte de un sequel abia acum,

la 8 ani după ce a fost lansat. Sequel sau reboot, încă nu am înțeles foarte bine ce anume ar trebui să fie Mirror's Edge: Catalyst.

Corporațiile mi-au stricat stilul de viață

Catalyst ne readuce în orașul futurist numit Glass, o hipermetropolă construită integral din metal, sticlă și plastic, controlată în mare parte de megacorporații care dețin fiecare diverse districte ale orașului. Big Brother e cu ochiul pe toți cetățenii, iar echipele de intervenție și securitate controlate de mariile companii sunt gata în orice moment să înăbușe în mod violent orice tentativă de răscoală din partea cetățenilor terorizați. Din fericire, în Glass acționează o organizație secretă de curieri ce își petrec zilele punând la cale diverse conspirații și comploturi împotriva sistemului opresiv. Jocul ne pune în adidașii sport ai lui Faith, o alergătoare de sorginte asiatică și un pion important în lupta contra corporațiilor malefice. Povestea jocului urmărește, evident, peripețiile lui Faith, care se trezește atrasă într-un joc tot mai periculos, dar care are alături aliați de nădejde, gata să o ajute cu un sfat sau o rută de evadare.

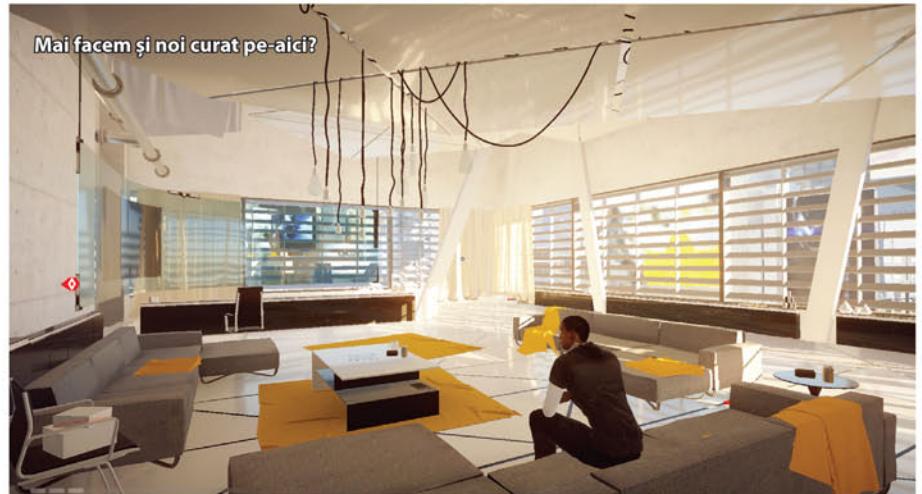
Bun venit în Paradis!



Vii des pe-aici, frumosule?

Cei care au jucat deja Mirror's Edge se vor bucura să afle că totul arată la fel ca înainte, doar că ceva mai bine. Glass este acum un oraș open-world pe care îl putem explora după placul inimii, iar ceea ce frapează instant este stilul grafic inconfundabil al jocului. Turnuri enorme de sticlă, neoane colorate, lumini vibrante, panouri LCD uriașe ce rulează constant reclame la diverse companii, mașinării zburătoare – toate se combină în mod perfect, dând senzația unui oraș viu pe care abia așteptă să îl descoperi. De asemenea, coloana sonoră originală, compusă de artistul suedez Solar Fields, este o bijuterie ambient-synth delicată și progresivă care merită ascultată individual, cu toată atenția.

Abilitățile atletice ale lui Faith sunt perfect adaptate acestei metropole, iar deplasarea prin oraș este la fel de plăcută ca și în primul joc. Enormitatea orașului poate părea intimidantă la început, dar abilitatea Runner's Vision vine în aju-



tor, colorând într-un roșu intens diversele elemente (scări, ziduri, țevi, etc.) ce pot fi folosite pentru a ajunge din punctul A în punctul B. Desigur, ruta indicată de către joc nu este neapărat cea mai ra-

pidă... Atunci când reușești să te concentrezi și să înlanțuiești corect mișările, Faith aleargă pe platorme înguste, sare peste acoperișuri, glisează pe sârme, alunecă pe sub țevi și face salturi spectaculoase peste obstacole, toate cu o grație de invizibil. Din păcate, controlul pare mai greoi și stângaci decât pe vremuri și, dintr-o gazelă agilă, Faith devine uneori o pisică necordonată care dă cu capul de pereți și se chinuie în van să sară peste o unitate de aer condiționat, în timp ce tu, ca jucător, înjuri printre dinți și te spetești cu controllerul în mână. Nici nu mai vreau să-mi aduc aminte de câte ori am ratat un salt și am căzut inevitabil în hău, moarte urmată de un ecran de Loading... suficient de lung cât să îmi cauzeze stări nervoase acute. Au fost și vreo două cazuri în care misiunile tip tutorial nu ofereau explicații destul de clare legate de ceea ce trebuie să fac, iar faptul că primeam un „mission failed” fără să înțeleag de ce, urmat din nou de ecranul de încărcare, era extrem de frustrant.

Faith are diverse abilități incluse într-un skill tree cu trei ramuri (movement, combat și gear) care pot fi deblocate acumulând puncte de experiență în urma avansării în poveste sau completării misiunilor secundare. Să fiu sincer, nu prea am văzut rostul acestui skill tree – pare doar o limitare arbitrară, un refuz inexplicabil de a-ți oferi din prima acces la gama completă de mișcări de care dispune eroina noastră.

Bruzli îl bate pe Vandam, Faith îi bate pe-amândoi

Dacă explorarea urbană și componenta de parkour sunt suficient de distractive, atunci când controlul nu îți joacă fește, nu același lucru se



Să fie pace!

Damn rats with wings. Never leave me alone. But they have their uses.



Stop right there, criminal scum!

poate spune și despre sistemul de luptă. EA DICE și-au dat seama că gunplay-ul din primul joc era sub orice critică, aşa că l-au scos de tot din Catalyst. Astfel, Faith nu mai poate folosi nicio armă de foc (pretextul e că acestea funcționează acum pe bază de amprentă a posesorului de drept), fiind nevoie să se bazeze pe lupta corp la corp sau pe manevre evazive. Tutorialele îți explică în detaliu cum poți folosi atacuri direcționale diverse și atacuri speciale ce fac uz de mediul înconjurător pentru a-i induce în eroare și a-i învinge pe agenții de securitate ce împânzesc orașul. În teorie, sună bine să te năpusești într-o cameră plină de inamici și să începi să-i elimini în mod eficient și sistematic prin diverse mișcări de karate. În realitate, ce făceam de fapt era să mă bălbănesc în mod ciudat și greoi în jurul lor (un fel de circle-strafing în care te simți ca un hipopotam cu problem de orientare) ca să nu fiu lovit și să le mai trag câte un șut în cap, până când super agenții de la Kruger Security cădeau ca sacii de cartofi. Nu am cuvinte să exprim cât de profund anti-distractivă este lupta în acest joc, iar Catalyst are uneori o fascinație morbidă pentru ea. Secvențele de luptă în care ești blocat într-o cameră din care nu poți ieși până când nu bați mai multe valuri de inamici sunt epitomul plăcăselii, mai ales când ai de-a face și cu niște inamici care rezistă unui număr absurd de lovitură. Dacă doriți să simți disperarea lui Sisif, vă invit să participați la toate luptele posibile din acest joc.

Din fericire, momentele stresante menționate anterior sunt puține, iar campania, deși este destul de scurtă (undeva la 10-12 ore), vă va purta tenișii prin tot felul de locații interesante. Chiar dacă uneori tot ce diferă între două cartiere este colorul principal, tot se simte bine să mai schimbi peisajul, chiar dacă aerul este la fel de poluat peste tot. Pe lângă campania single-player, Catalyst adaugă și o mulțime de misiuni și obiective secundare. Puteți participa la curse contra-cronometru de tipul „du obiectul asta în locul X în mai puțin de 30 de secunde”, puteți ajuta diverse personaje să-și ducă la înăpere planurile diabolice de vandalizare a proprietăților deținute de corporații sau puteți culege sute de documente, baterii, componente electronice și ce alte gunoaie au mai ascuns producătorii prin



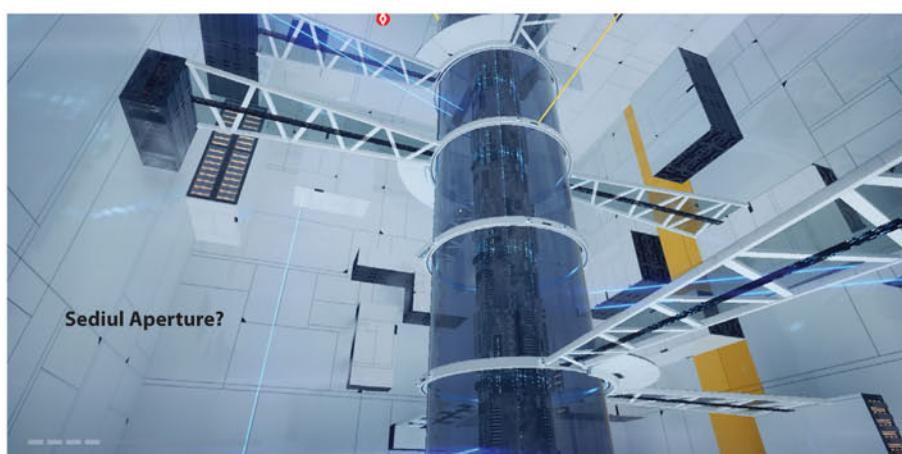
toate colțurile orașului. Eu nu sunt genul de jucător care să se preocupe prea mult de misiunile secundare și cele din Catalyst nu fac excepție, părându-mi-se în mare parte inutile. Ușor mai interesante sunt time trial-urile la care poți participa – practic, trasee personalizate în care te iezi la întrecere cu fantomele altor jucători în scopul obținerii unui loc pe leaderboard. Cam la atât se reduce componenta multiplayer.

Haide la dans / Mișcă-te pe balans

Mirror's Edge a adus un suflu nou în peisajul jocurilor, venind cu o idee originală și o execuție interesantă, care mai mergea, totuși, sfleșită. 8 ani mai târziu, Catalyst pare că bate pasul pe loc,

preluând integral rețeta veche fără să aducă nimic cu adevărat nou. Povestea nu e prea interesantă și controlul pare că și-a pierdut din precizie, transformând punctul forte al jocului – mișcările parkour ale eroinei – în prilej ocazional de frustrare și dureri articulare. Grafica, animațiile și soundtrack-ul sunt excelente, iar orașul Glass este, orice ar fi, un obiectiv turistic virtual ce trebuie vizitat măcar o dată în viață. Din păcate, odată ce impresia inițială de „Wow!” trece, Mirror's Edge Catalyst nu mai oferă prea multe motive de a rămâne lipit de ecran. Celor interesați strict de eye candy, care nu au mai avut placerea să se plimbe prin Glass până acum, le recomand să-și ia primul Mirror's Edge la ofertă (sigur îl găsiți la \$5 pe undeva) și să se bucure de peisajele frumoase pe bani puțini. De restul îmi luați o bere.

Chester



VERDICT

NOTA

6

Mirror's Edge Catalyst este un sequel venit pe principiu nefast „too little, too late”. După 8 ani de la primul joc, m-aș fi așteptat la mai multe elemente de noutate. Din păcate, până și parkourul a devenit, pe alocuri, frustrant. Păcat. Merită încercat totuși, măcar pentru grafica faimă și soundtrack-ul semnat Solar Fields.

PRO

Stilul grafic aparte și orașul Glass

Atmosferă futuristă excelentă, dublată de un soundtrack fantastic

Toată lumea și foarte sexy în jocul asta

CON

Povestea destul de dezamăgitoare

Controlul este pe alocuri greoi și aduce momente de frustrare și injurătură printre dinți

Combatul este o pierdere de vreme



GEN Action-adventure

TESTAT PE PS4

DISPONIBIL PE PS4

PRODUCATOR Naughty Dog

DISTRIBUITOR SCEA

ONLINE unchartedthegame.com

UNCHARTED 4

A Thief's End™

Tăticul Larei Croft. Nelegitim

Mă simt jignit – nu, mă simt lovit cu scârbă în sufletul de balerină rotunjoară de fiecare dată când un joc îmi cere să mă prefac că sunt prost. Sigur, efortul nu ar fi unul prea mare, dar atunci când jocul respectiv își tratează universul și povestea ca pe niște chestii serioase, apoi dă de pământ cu tot ce înseamnă logică și bun simț...ei bine atunci chiar încep să mă pierd cu firea (noapte bună, București!). Uncharted 4 o face cu mâinile în buzunar și un tril fluierat între buze, stabilind din start câteva lucruri de care trebuie musai să ținem cont în rândurile ce urmează. Este timpul pentru o listă a la Aidan:

- 1 Acțiunea se desfășoară într-o lume fără sateliți, GPS și arheologie reală;
- 2 Orice cutie fabricată vreodată este dotată cu rotile;
- 3 Mașinile blindate se comportă precum niște rinoceri excitați nervos;
- 4 Schimbările de focuri sunt OK în Madagascar, fiindcă nu există poliție;
- 5 Aventura este o profesie, iar aventurierii au brațele mai puternice decât cimpanezii;
- 6 Poți aluneca 200 de metri pe pietriș tăios fără să îți rupi blugii;



Cele șase puncte sunt extrem de importante atunci când producția celor de la Naughty Dog se împrăștie prin istorie în toate direcțiile. Seria se află în fața unei concluzii de proporții grandioase, începând cu bugetul investit și terminând cu evoluția tehnică. Uncharted 4 este probabil cel mai arătos joc lansat pe consola PlayStation 4 și cu si-

guranță cel mai oacheș din întreaga franciză. De această dată, Nathan Drake ieșe din pensie ca un zimbru dintr-o cabină de lift și se aventurează deosebit, acolo unde hărțile nu mai funcționează și omenirea trece ignorantă, cu viteza unui TGV, prin găurile propriei existențe. Povestea operează binisori și stabilește un ritm plăcut, natural, întorcându-se la originea spiritului ambițios, când Nate se cățără în escapade din orfelinat, împreună cu Sam, fratele mai mare, rebel și totuși înțelept.

Scenariștii au insistat pe ideea de chimie frătească marca Party of Five, pe

tangentele din cadrul familial. Dacă ai desfășura Uncharted 4 într-o rolă de film, oriunde ai pune degetul ai descoperi un moment incredibil de bine dichisit, ce te lasă cu gură căscată vizual și auditiv. Calitatea voice acting-ului și designul nivelurilor rămân constante de-a lungul celor 15-18 ore cât durează campania single, deși îți vei petrece cam un sfert din ea exploataând la maximum două mecanici: cățărătul pe funie și alunecatul controlat pe suprafețe tăioase, care ar sfârși carnea oricărui om lipsit de protecția unui set complet de armură renascentistă. Însă Nathan nu dă doi dubloni pe fizică și efectele ei, ca să nu-mi fac nervi degeaba, gândindu-mă la toate secvențele în care Sam ori Elena mă puteau ajuta să urc cu funia LEGATĂ ÎN PERMANENȚĂ la centrul, fără să mai ocoleasc un miliard de stânci ascunse în momente uneori excelente, alteori frustrante, de platforming.



Când ești în republica bananieră,
faci ce fac bananele...





Re-re-rezumat

În orice caz, revenind la poveste, aş putea să o sintetizez în câteva fraze simple; Nate, căsătorit cu Elena, își trăiește momentele de bărbat la casa lui făcând scufundări pentru o firmă specializată în recuperări acvatice. Frustrat și neîmplinit – cu siguranță nu sexual –, varianta glumeașă și masculină a Larei Croft se întâlnește cu Sam, crezut mort în urma unei expediții eşuate, într-un moment dificil al vieții – legat cumva de scorul soției în Crash Bandicoot. Jocul te poartă cu grijă prin capitole aranjate cronologic, intrerupte ocazional de flashback-uri menite să elucideze drama "pierderii" lui Sam, tensiunea din mijlocul unui parteneriat firav cu antagonistul Rafe Adler și obsesia direcționată către descoperirea comorii faimosului pirat Henry Avery. Presupun că este irelevant să explic aici ce înseamnă un action adventure 3rd person, deși aş putea să compar lejer gameplay-ul din Uncharted 4 cu cel din Rise of the Tomb Raider, cu mențiunea că ultimul își concentrează eforturile pe acțiune și aventură, în timp ce primul alege narațiunea emoțională. O, momentele intime de cuplu, camaraderie, bromance-ul, atașamentul față de Sully, văzut ca un tată-surogat; Uncharted s-a abonat la pachetul complet de servicii...

Piratul, aurul și aventurierii

...și a nimerit cuiul drept în cap, ca prin magie. Povestea te poartă din Madagascar în Scoția, ba chiar la un bal dintr-o superbă vilă italiană (una dintre cele mai puternice demonstrații de forță grafică realizate vreodată pe un PS4), prin peșteri, în adâncul oceanului, în conacul unui colecționar de artefacte și în inima junglei umede. În plus, momentele dedicate vehiculelor – ce-i drept, puține la număr –, sunt simpatice și îmbină platforming-ul tradițional cu utilizarea troliului din dotare, traversarea terenului accidentat





Grand Theft Auto: Madagascar

rotind de volanul unui 4X4, curse pe motocicletă ori navigarea pe ape tulburi la bordul unei bărci. De cele mai multe ori, explorarea motorizată este întreruptă de conflictul cu armata privată Shoreline, angajată de Rafe pentru a-și duce mai departe expedițiile arheologice. Obsesia tipului rău se reflectă și în Sam, dispus să-și sacrifice viața și relația cu fratele în numele mitului comorii îngropate de legendarul pirat Avery. Desigur, Uncharted 4 plusează serios și te expediază par avion în Libertalia, o presupusă colonie întemeiată de cainii marilor, yarr! Apropo de caini și cățele, Rafe și partenera Nadine Ross sunt doi antagoniști frustranți, ce fac din Nate și Sam niște mielușei neputincioși ori când au ocazia. Sigur, Nadine conduce grupul de mercenari și bate ca Moroșanu pe metamfetamină, însă exagerarea capacitateilor celor doi nu se pupă deloc cu



Elena, mi amor!



abilitățile eroilor. Noroc cu Elena, adevarata figură feminină puternică și ambicioasă, creionată exemplar pe parcursul scenariului.

Circul Zburător Mixt

Uncharted 4 nu face nimic inedit pe plan ludec, dar rafinează câteva elemente populare, ridicându-le la standarde mai mult decât acceptabile. Mecanicile de cover și pac pac sunt ușor de stăpânit, cățărătul și furișatul prin boscheti se află la același nivel cu cele din Assassin's Creed IV: Black Flag, puzzle-urile sunt tipător de usoare, cu tot cu aerul lor misterios, iar acțiunile QTE se limitează la strictul necesar. Totuși, campania nu scoate niciodată until din potențialul aflat la dispoziție – și mă refer aici strict la gameplay.

În opinia acestui recenzor, *Rise of the Tomb Raider* toacă producția Naughty Dog rondele și o înfulează dintr-o singură înghiștitură. Repet, tot din punct de vedere al gameplay-ului. Mărturisesc că metoda de expunere narrativă mi-a plăcut, m-a ținut în priză și mi-a rămas în memorie. Cei doi Drake sunt haioși, vorbăreți și genuini, în special cocoțați pe umerii unei realizări tehnice glorioase. La polul opus se află negarea realității pentru a face din story ceva comprehensibil și momentele cretine, pur și simplu cretine, în care ești urmărit de mașinile blindate – aparent transportate dintr-un univers paralel, unde fizica aderă la alte reguli. Prefer să nu mă cocozez iarăși de râs și voi ignora cutiile cu rotile vechi de câteva secole sau funia de care toată lumea uită în fața unui perete cât gardul școlii. Altfel spus, dacă *Uncharted 4* era un film, îl puteam încadra cu ușurință în categoria B+. Bântuită de inadvertențe și de lipsa unui pas calitativ constant, concluzia francizei este distractia perfectă pe termen scurt, fără pretenții intelectuale de la jucător. Componenta multiplayer funcționează, dar putea la fel de bine să lipsească, căci nu schimbă absolut nimic în rezultatul final – o greșeală întâlnită și la noul *Doom*. Vorba aia, de unde nu-i, nici Dumnezeu nu cere...

Aidan



VERDICT

NOTA **7,5**

Uncharted 4 concluzionează saga lui Nathan Drake, însă nu ieșe de pe scenă cu un „bang”! Naughty Dog putea mai mult și putea mai bine. În schimb, am primit un joc fericit că are un loc alături de restul turmei.

PRO

- Elena
- Dialoguri bine scrise
- Realizarea tehnică

CON

- Nimic nou sub soare
- Poveste trasă de păr
- Exploată mecanicile greșite

GEN Action, Stealth
TESTAT PE PC
• **DISPONIBIL PE PC, PS4**
PRODUCĂTOR Frozenbyte
DISTRIBUITOR GOG.COM
ONLINE shadwen.com



SHADWEN

Am păstrat aparențele.

Din momentul în care am văzut clipul video în care Frozenbyte anunță că se lucează la un joc numit Shadwen, am fost foarte interesat de acest titlu. În primul rînd pentru că este vorba despre un joc din categoria stealth, bazat pe furișare, iar în al doilea rînd pentru că avem de a face cu o pereche de protago-niste, ce trebuie să parcurgă nivelurile împreună. Apoi, pe lîngă toate acestea, unul din presonajele este asasin de profesie, iar al doilea, o fetiță inocentă, trebuie protejată cu orice chip, inclusiv de vederea unor cadavre. Premiza mi s-a părut, deci, atraktivă, motiv pentru care am solicitat imediat ca scrierea articolului de Shadwen să-mi revină mie. Aprobarea a venit la fel de repede :-).

Prieten sau asasin

Nu are niciun rost să vă împovărez atenția cu nume din povestea jocului Shadwen, fie că e vorba de oameni sau de locuri. Pe foarte scurt: într-un regat proaspăt cucerit de un vecin, o asasina are misiunea de a-l ucide pe regele invadatorilor. Tot jocul nu este altceva decât parcurgerea

drumului de la marginea capitalei regatului cucreit, pînă la sala tronului în care se află regele. Evident, „traseul” este presărat cu soldați care păzește drumurile, porțile și clădirile importante, iar tu trebuie fie să te furișezi pe lîngă ei, neauzită, fie să-i omori – totul e la alegerea ta. Sau nu e... pentru că nu ești singură.

Exact – la începutul jocului, Shadwen, asasina, salvează o fetiță de un soldat care avea cele mai serioase intenții rele în ce o privește pe cea mică. Atâtă doar că fetița nu poate fi lăsată, apoi, de izbeliște, în mijlocul unei țări distruse de război, în care pericolele de tot felul o pîndesc la fiecare pas. Așa se face că, prea fără multe discuții și fasoane, Shadwen o ia sub aripa ei ocrotitoare pe Lily, urmînd ca aceasta să o însوțească pe tot parcursul jocului, pînă la final.

Fetița, este, însă, traumatizată de vederea atrocităților și nenorocirilor aduse de război, motiv pentru care Shadwen se vede pusă în față unei dileme: să ucidă, sau să nu ucidă? Pentru că, dacă Lily dă peste cadavre, sau o vede pe Shadwen făcîndu-și meseria, va fi extrem de tulburată și nu o va mai privi pe partenera sa de

drum cu afectiune crescîndă, ci o va respinge, o va trata cu răceală. De aici se bifurcă două moduri alternative de joc, cu finaluri corespunzătoare diferite. Într-unul Shadwen are grija să nu o socheze pe Lily, iar aceasta va purta, în secțiunile dintre niveluri și în secvențele cinematice, discuții prietenești cu protectoarea ei, din care se conturează, treptat, istorii personale, precum și faptul că între cele două se înfrîpă o foarte solidă prietenie. În celălalt mod de joc, cel agresiv, Lily este puternic afectată de vederea crimelor comise de Shadwen și refuză, practic, comunicarea cu aceasta – ceea ce sărăceaște partea de poveste și de simțire a jocului, aducînd cu sine activarea unui final neplăcut al jocului.

Relativități

Mecanica jocului este foarte interesantă: timpul se scurge numai cînd tu (adică Shadwen) te miști. OK, știu că acesta este și principiul de bază în alt joc, Superhot, dar cele două sunt apărate aproape deodată, motiv pentru care nu cred că aveau cum să se inspire unul de la celălalt.



What?



A guard has been alerted

Are you alright?

Este, pur și simplu, o fericită coincidență. Dar Shadwen merge mai departe ca inovație, pentru că timpul se poate mișca în ambele direcții. Astă înseamnă că, în mod normal, acțiunea decurge fieresc, atât vreme cît tu te miști sau îți apăsașt butonul ce activează curgerea timpului. Există, însă, și un buton de rulare înapoi a timpului, chiar pînă la începutul nivelului, care, atât vreme cît este apăsat, derulează pe repede înapoi absolut toate mișările înregistrate în nivel, pînă în prezent.

Treaba este că, dacă Shadwen este văzută de gărzi, este Game Over. Pe de altă parte, dacă gărzile suspectează că există un inamic în nivel – deoarece găsesc cadavre – acestea vor alerga către un clopot cu care vor da alarmă, adică avem și în acest caz Game Over. Dar jocul nu te lasă să salvezi, ci o face el, automat, la începutul nivelului și într-un checkpoint intermediu. Ai zice că este cam puțin, dar nu e chiar aşa, pentru că te poți folosi de minunata derulare rapidă înapoi a timpului, pentru a ajunge la un punct convenabil ce precede eventualul Game Over, punct în care poți iniția o nouă rundă de decizii de joc, de această dată încununate de succes. La asta ajută faptul că timpul îngheată cînd nu faci nimic, ceea ce îți permite să analizezi în amănunt situația tactică din joc, din mai multe unghiuri.

Creatorii jocului au mai adăugat un element de gameplay în dotarea asasinei – un fel de harpon legat cu frîngie de mâna protagonistei, ce poate fi lansat către diverse elemente din decorul jocului, cu condiția ca acestea să fie din lemn. Arunci harponul, te agâți de o birnă, apoi te tragi de frîngie în sus sau te cobori, după nevoie. Această dotare suplimentară aduce o dimensiune în plus jocului, oferind 6 grade de libertate în deplasarea lui Shadwen. Nu sună spectaculos,

dar este, mai ales cînd oprești derularea jocului atunci cînd eroina este în aer, moment în care poți relansa harponul către o întă nouă. Deși nu este deloc realistă, posibilitatea executării unor astfel de manevre aduce un anumit farmec aparte jocului, virat, astfel, spre un arcade cu tente retro, antrenant și nostalgie.

A treia cale

La modul practic, designul de nivel din Shadwen este unul foarte simplu. Ai diverse birne, ai stilpi de lemn, ai pasarele, scări, precum și lăzi pe care te poți urca și de pe care poți sări. Poți intra în unele clădiri, poți găsi felurite modalități de parcugere aproape fiecărui nivel. Unele obiecte, precum lăzile, butoaiele, carele, pot fi deplasate prin împingere cu mâna și prin tractare cu ajutorul harponului. Dacă vrei să parcurgi un nivel fără a ucide, se poate. Trebuie să îți stabilești cu foarte mare atenție timpii și ordinea fiecărei acțiuni, iar apoi să execuți cît mai aproape de plan. În general, ideea este să atragi atenția gărzilor, astfel încît Lily să poată trece pe lîngă acestea, neobservată, progresând treptat în nivel. Fetița se deplasează de la un punct sigur la următorul, au-





tomat, dacă drumul devine liber. Trebuie să recunoști că am fost plăcut impresionat de AI-ul ce o controlează pe Lily, sub aspectul pathfinding-ului, impecabil, cu o singură excepție, de-a lungul întregului joc.

Dacă este să te iei după majoritatea review-urilor și după felul în care producătorul își prezintă jocul, ai zice că în Shadwen ai numai două posibilități de a parurge jocul – fără să ucizi sau ucigind și devenind, astfel, odioasă în ochii lui Lily. Eu am găsit foarte interesantă o a treia variantă, bazată pe faptul că Lily nu avansează decât dacă drumul este liber. La o patrulă din imediata apropiere a fetiei să-și vadă de treabă netulburătă, iar eu mă duc și ucid tot ce mișcă mai departe în nivel. După care ascund cadavrele în căpițe de fin, sau în afara razei vizuale a lui Lily, aşa cum cred eu că aceasta se va deplasa mai departe. După ce fac toate astea, elimin patrula rămasă în preajma fetiei, sau distrag atenția soldaților astfel încât cea mică să găsească o ocazie de a avansa. Ea nu vede cadavre, nu se activează niciun „comutator de atrocitate”. Shadwen rămîne prietenă cu Lily, finalul va fi luminos... or something.

Dacă este să îl judeci după puzzleurile de amplasament, deplasare și asasinat, jocul este foarte



interesant. Frozenbyte chiar au reușit să-mi atragă atenția, atât prin mecanica de joc, cât și prin succesiunea de niveluri, tot mai complicate, tot mai dificile, fără îndoială provocatoare. Ca joc de puzzle, am fost foarte mulțumit de Shadwen. Din nefericire, povestea și felul în care sunt conturate cele două protagoniste lasă mult de dorit, deoarece sunt fușerite, neconvincătoare, par încropicite sau numai pentru a oferi un sprijin componentei de puzzle, mecanicii jocului. Secvențele cinematice sunt bazate pe desene 2D aproape neanimate,

al căror text nu reușește să ofere suficientă profunzime personajelor și relațiilor dintre acestea, în pofida disperării nevoii a jocului de astfel de adincimi de story și caracter. Iar faptul că figura protagonistei asasine este, în joc, o mască aproape imobilă și inexpressivă, nu ajută deloc în dezvoltarea unui personaj dinamic, credibil.

Din fericire, grafica jocului este foarte frumoasă, iar complexitatea arhitectonică a nivelurilor, împreună cu atmosfera permanent crepusculară, oferă momente de spectacol vizual la care nu măști fi așteptat la categoria de preț și resurse investite de producător în care se află Shadwen. Muzica, deși foarte puțin variată ca teme, este bine acordată cu grafica și cu aerul întunecat al jocului, fiind potrivită ca actant discret, ce potențează acțiunea și stările de spirit deșteptate în jucător.

Nu aş critica prea aspru Shadwen, pentru că, în pofida minusurilor sale, mi-a oferit multe momente de joc interesante, pline de tensiune și provocări. M-am bucurat de acest joc, venit numai bine într-o perioadă mai lejeră, de destinde-re, în care nu ar fi mers un titlu mai greu, mai complex, care să-mi presupună mai mult atenția. Vi-l recomand pentru vacanțe, mai ales dacă îl găsiți la vreo reducere. Cumpărați-l, că eu vreau neapărat să existe o continuare...

Marius Ghinea

VERDICT

NOTA

8

Întotdeauna rămân cu un gust ușor amar atunci cind dăpește un joc cu idee, cu o realizare care arată potențial, dar care dă semne clare de buget redus. Shadwen intră în această categorie, dar reușește să atragă atenția. Cu puțin noroc, un sequel ar putea deveni un clasic.

PRO

Mecanică de joc originală

Puzzleuri provocătoare

Grafica

CON

Povestea

Relația între protagoniste nu convinge



PROJECT CARS™ GAME OF THE YEAR EDITION



GEN Simulator auto
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC, PS4, X0
PRODUCĂTOR Slightly Mad Studios
DISTRIBUITOR Bandai Namco
ONLINE projectcarsgame.com

Project CARS a trecut printr-o perioadă foarte lungă de coacere, transformându-se din cel mai aşteptat simulator auto nou în agenda personală într-un titlu pe care abia l-am băgat în seama odată ce s-a lansat pe piață. Am preferat să rămân alături de SHIFT2 Unleashed, un joc mai vechi cu rădăcini comune, ce se află în topul preferințelor de multă vreme. Nu credeam că voi spune asta, dar Slightly Mad și distribuitorul retail Bandai Namco au făcut o treabă de mândru în promovare după apariție, de parcă își abandonaseră proiectul susținut îndeosebi de comunitate via World of Mass Development (ergo acronimul pentru

Aproape ce trebuia să fie

Community Assisted Racing Simulator). Pierdere a fost, se pare, numai a mea, căci imediat după ce Project CARS s-a trezit tardiv cu o ediție Game Of The Year, am realizat potențialul ascuns în conul de umbră, în mare parte datorită celor 12 pachete DLC incluse – printre care se numără Old vs. New Car Pack, Racing Icons, US Race Car, Stanceworks și Classic Lotus. Adică tot ce îți poate înima dacă ești genul de individ ce își petrece minimum o oră pe zi salivând la fotografiile prezente în albumele SPEEDHUNTERS.com.

Shift Up

Spuneam în introducerea recenziei că Project CARS are rădăcini comune cu Need For Speed SHIFT și SHIFT2 Unleashed. Ei bine, pe lângă faptul că cele trei sunt dezvoltate de Slightly

Mad Studios, jocurile împart motorul fizic Madness, trecut printr-o serie de îmbunătățiri masive din 2009 și până acum. Totuși, asemănările sunt resimțite imediat ce ieși pe circuit. Este greu de explicat în cuvinte simple, dar Project CARS reușește să îți transmită, exact așa cum o făceau și predecesoarele spirituale, o senzație incredibilă de comunicare pistă-mașină-jucător. Pentru a înțelege mecanismul, voi apela la o informație împărtășită de mulți piloti cu care am avut ocazia să discut la Sibiu Rally Challenge 2014: principalul instrument de analiză a comportamentului mașinii nu este volanul, ci scaunul. Feedback-ul transmis începând cu anvelopele trece apoi prin suspensie și se oprește – vă rog să-mi iertați exprimarea – în posteriorul pilotului. Deoarece scaunele cu sisteme hidraulice nu se găsesc în arsenalul oricărui pasionat de simulație auto, Project CARS încercă (și reușește în proporție de 80%) să înlocuiască inerția din sofa-tul real cu un model fizic dinamic al cauciucurilor, botezat Seta Tire Model. Acesta simulează în adâncime învelișul, contacul cu suprafața de rulare și transferul de energie calorică între elementele constitutive ale roții. Matematica din spatele procesului este complexă și se găsește, cu tot cu grafice, accesând adresa wmddportal.com/projectnews/inside-project-cars-seta-tire-model. Efectul in-game se traduce direct în controlul mașinilor, dezactivarea opțiunilor de asistență ABS, tracțiune și stabilitate făcând imposibil condusul fără un volan capabil. La cum se zguduește, derapează, accelerează, virează și șoapte pe arcurile rigide un Mustang Fastback, tastatura e complet inutilă. Un controller bun te duce departe cât



temp accepți substituirea realismului cu un arca-de mai dificil și pretențios – recte SHIFT2 cu un roster auto consistent și aproape zero funcții de personalizare ori tuning vizual.

Cariera (nu) este brătară de aur!

Project CARS include 125 de mașini în ediția GOTY și un număr impresionant de circuite reale (Brands Hatch, Le Mans, Dubai Autodrome, Hockenheim, Imola, Donington Park și lista continuă), legendarul Nürburgring (Nordschleife + GP), alături de unele fictive, proiectate după locații faimoase. Nu lipsesc nici traseele inspirate din șosele publice, cum sunt cele din California sau Costa de Azur, cu lungimi considerabile. Pe de altă parte, am înțeles cu greu de ce jocul insistă asupra unui mod carieră, extrem de prost organizat, lezat grav de interfața contrastuitivă și parcursul incredibil de plăcitor. Modurile Free, Time Trial și Solo sunt infinit mai plăcute, fiindcă nu te obligă să parcurgi un arbore stufoș ce ar trebui, e drept, să simuleze o experiență completă, de la karting de grupă mică până la GT1. Dacă îți demonstrezi talentul cursă după cursă vei ajunge căutat de echipe mari, cu sponsori puternici și obiective anevoieioase, prea puțin antrenante. Mărturisesc că am preferat structura liniară din SHIFT, Project CARS reușind să mă țină în fața monitorului grație realizării tehnice ireproșabile. Grafica, sunetul, dificultatea și fizica deformării la impact depășesc în multe puncte de vedere concurența, iar senzația de viteză îți trimit fiori pe șira spinării. Circuitul meu preferat – inclusiv în SHIFT2, Grid Autosport și Gran Turismo 5 – este Spa Francorchamps, unde mi-am pierdut ore bune încercând să imblânzesc un Lotus Type 72D Cosworth, doar ca să înțeleg evoluția până la un bolid Formula Renault. Din păcate, licențele oficiale Formula 1, GP2 și Formula 3 nu s-au lipit de Slightly Mad, însă producătorii au recreat cu fidelitate monoposturi în clasele A, B și C, Rookie substituind Formula Ford. Deloc condamnabil, ținând cont ce aspiratoare corporatiste de noxe se află în conducerea acestor sporturi cu motor muribundă. La polul opus se află componenta multiplayer, orientată spre competitivitate și comunitate. Acolo, în sănul online-ului, îți poți desăvârși abilitățile și reputația jucând împotriva prietenilor sau



străinilor, ținta finală constând în participarea la turneele Esports, tot mai populare în rândul fanilor. Hei, au am reușit să câștig un campionat de carturi, așa că şanse există.

Glorie tehnică

Da, cei de la Slightly Mad au luat-o razna cu Project CARS. Controlul semi-realistic este doar un organism din ecosistemul tehnic ce populează și simulatorul auto – grafica și sunetul, lăudate în unanimitate, sunt doi prădători alfa. Poți critica oricără modelul de control al jocului, dar atmosfera generată prin imagine și zgomot rămâne spectaculoasă. Trecrele prin tuneluri îți sparg timpanele cu răgetul motoarelor V8, cauciucurile țipă exact cât trebuie și ochii se inundă cu lacrimi la

văzul detaliilor de la interiorul și exteriorul mașinilor. Este uimitor să privești cum elemente din ansamblul de transmisie se mișcă în timp real pe un monopost clasic Lotus. Jur că nu de puține ori puntea motoare mi-a furat privirea mai mult decât era cazul! Curios – îmi este greu să concluzionez textul. Ahem, să încercăm: Project CARS Game Of The Year Edition livrează conținut solid la un preț corect, deși există nenumărate alternative, unele chiar gratuite. Majoritatea au fost prezentate de Marius în paginile revistei, eu putând doar să arăt spre recent vizitatul Forza Motorsport 6: Apex. Oricum, Slightly Mad a creat un joc decent, plin de potențial, ce nu trebuie să treacă în viteză pe lângă iubitorii genului. Depinde de ce îți place să îți ungi roțiile...

Aidan



VERDICT

NOTA

8

Furios, iute, tehnic și pedepsitor în absența echipamentului adecvat. Recomandat numai celor cu adevărat pasionați.

PRO

Număr mare de mașini

Control solid, bine gândit

Stil și substanță

CON

Mod carieră prost gândit

Interfață întortocheată

Puține opțiuni de tuning avansat

VALENTINO ROSSI

THE GAME

Un măr pe zi ține Doctorul departe

GEN Racing
TESTAT PE PS4
DISPONIBIL PE PC, PS4, X0
PRODUCĂTOR Milestone
DISTRIBUITOR Bandai Namco
ONLINE motogpvideogame.com

Valentino Rossi este pentru MotoGP ce a fost mărul pentru Newton. Doctorul a picat de undeva de sus și a schimbat pentru totdeauna fața sportului pe două roți, aşa cum fructul din legendă a schimbat cursul științei. Între Rossi și măr există o punte de legătură, o conexiune logică, pe care trebuia să o scot finuț în evidență (altfel alegeam alt subtitlu) – fizica. Dacă mărul, cu tot cu vierme, și știut să pice în capul cui trebuie, profitând de atracția gravitațională și constantele fizice implicate în acul căderii, jocul lui Valentino Rossi este una dintre cele mai crunte experiențe de simulare din ultima perioadă. Și de parcă nu era suficient, titlul beneficiază de licență completă MotoGP 2016, are conținut diversificat, o prezentare acceptabilă – atât grafic, cât și la nivel de interfață –, însă dă cu bățul în baltă până face bătături prin implementarea unui control monstrous, cu o fizică ce nu reușește nici să simuleze, nici să „arcadizeze”. Probabil că cei de la Milestone și-au dat seama prea târziu în ce direc-

ție se îndreaptă; căci cine încearcă să reproducă disciplinele de flat track, raliu, drift și motociclism istoric în același joc este sortit să-și piardă echilibrul și să se prăbușească.

Doctor în toate, profesionist în niciuna

Faptul că Valentino Rossi își împrumută vocea și accentul hios de Italian minuscul -- sau că volumul de conținut licențiat este impresionant

-- nu scuză incapacitatea jocului de a reproduce cele mai simple mecanici. Pe deasupra, VRTG nu se rezumă la curse moto, ci te așează inclusiv la volanul unei mașini de raliu, o pasiune recentă a micuțului Doctor, ori la ghidonul clasei motocross. „Mulțumită” simulării defectuoase, toate vehiculele au comportament de barcă, masa fiind balansată în viraje dintr-o parte în celalătă, în timp ce cauciucurile au zero aderență. Cumva, am avut senzația că îmi lipsește un periferic dedicat (un volan?!?) și că jocul nu a fost gândit pen-



Ardei iute!



tru controlerul de PlayStation 4. În schimb, numărul 46 domină absolut toate aspectele campaniilor incluse, cel mai interesant mod fiind cel închinat carierei ilustrului sportiv. Milestone a reușit să identifice ingredientele rețetei spectaculoase din inima Circului pe două roți, așa că, pentru prima oară, poți experimenta nemijlocit rivalitățile cu Stoner sau Max Biaggi. Însă nu trebuie mult și realizezi că senzația de viteză este absentă, deși motocicleta plutește pe o mare de lu-

brifiant, iar valorile excepționalului tribut încep să fie sufocate sub un val de umbră. De același simptom suferă și momentele auto, care puteau foarte bine să lipsească din singurul titlu ce insistă să pompeze pe două roți o tonă de conținut istoric, nume de legendă, circuite famoase și echipament licențiat. Din acest punct de vedere, Valentino Rossi The Game nu lasă nimic la voia sorții și poate satisface pretențiile oricărui fan MotoGP înrăut.

Data aviatoare

Milestone putea face din VRTG o bijuterie a genului, profitând de volumul imens de informație și conținut inclus. Lăsând la o parte Rossipedia și "bonanza 46", modurile istorice și carieră solo sunt bine implementate, AI-ul este capabil, dar controlul stângaci și simularea grosolană le-au desfăcut ventilele. Totuși, jocul lui Rossi are stil, ba chiar se crede şmecheră și cochet. Cine știe, poate data viitoare Doctorul se va implica mai mult în controlul calității. **Aidan**



VERDICT

NOTA

6

Valentino Rossi The Game încearcă să impace o legendă a sportului cu disciplinele care i-au adus statutul istoric, dar, din nefericire, se impiedică la start.

PRO

Licență completă MotoGP

Grafica și sunetul

Valentino Rossi

CON

Control greoi

Sub nivelul unor jocuri mai vechi

Caută diversitate unde nu era nevoie



STAR THE FORCE AWAKENS WARS™

GEN Action-adventure

TESTAT PE PS4

DISPONIBIL PE PC, PS4, X0, Wii U, PS3, X360

PRODUCĂTOR TT Fusion

DISTRIBUITOR Warner Bros.

ONLINE lego.com/en-us/starwars/games

Răscularea Forței

Pentru jocurile video Lego inspirate din universul Star Wars – de fapt, transformate direct din filme în ceva infinit mai jucăuș și interactiv –, cerul este limita. Ok, poate nici măcar cerul, fiindcă zborul în spațiu nu se încadrează tocmai în definiția tradițională a cuvântu-

lui "zbor" și nici nu se desfășoară la nivelul cerului. O, vai... Oricum, cui îi pasă de introducerea mea absurdă când TT Fusion trezește Forța cu unul dintre cele mai haioase titluri din franciza cărămizilor plasticate și insistă să ne aducă aminte de ce iubim Războiul Stelelor?



Eeee, Rebeli!

Și astă din cauză că producătorii au hotărât să nu modifice mecanicile întâlnite și în restul titlurilor Lego Star Wars – adică formula clasică a rămas acolo unde trebuie. Totuși, a fost introdus un sistem dinamic Multi-Build, care îți permite să construiești diverse obiecte din piesele adunate, apoi să le strici și să reciclezi tegla. De exemplu, în anumite situații poți opta între o scară sau o trambulină, diferența constând în faptul că Chewie arată grozav țopăind pe o suprafață elastică și mai puțin grozav atunci când face chestii wookie convenționale.

Toate personajele consacrate – Han Solo, Leia, Rey, Finn, Captain Phasma, Poe Dameron, C-3PO și BB-8 – sunt prezente și pot fi alternate oricând, deși adevărată plăcere se simte într-un cooperativ local, în fața consolei. Nu credeam să spun asta vreodata, însă Lego: The Force Awakens generează altă atmosferă pe un PlayStation ori Xbox, spre deosebire de PC. Calculatorul pare puțin cam rece pentru ce vrea jocul să transmită, în special atunci când este împărțit cu jumătatea, sau cu pruncii realizați din,



ahem, altfel de „building blocks” cu respectiva jumătate. Locațiile sunt și ele preluate din lore-ul filmelor, cu zone ca Endor, Jakku și baza Starkiller. Yup, dublu serviciu adus fanilor, căci este aproape imposibil să-ți placă Star Wars și să strâmbi din nas la un set Lego...

De la Ewok la Ford

Lego Star Wars: The Force Awakens nu este un alt produs creat pentru a mulge bani de pe urma filmului. Nici vorbă! Creația TT rămâne un

joculeț simpatic, cu sufletul curat, umor de calitate și o realizare tehnică lipsită de minusuri serioase. Controlul intuitiv nu ar trebui să le pună probleme celor mici – indiferent că schimbă focuri de blaster sau zboară cu un X-wing – și face din sesiunile de joacă momente cu adevărat relaxante, aşa că se poate trece ușor cu vederea (auzul?) voice acting-ului inconsistent calitativ – chit că este realizat de actorii prezenți pe marele ecran. Hei, sunt sigur că Harrison Ford are un program foarte încărcat. Oare Daisy e liberă weekendul viitor?

Aidan

VERDICT

NOTA **8,5**

Lego Star Wars: The Force Awakens este un joc hios, cu sufletul curat, umor de calitate și un farmec ce nu ține cont de vîrstă.

PRO

Star Wars pus pe glume
Lego și eroi simpatici
Perfect în multiplayer local

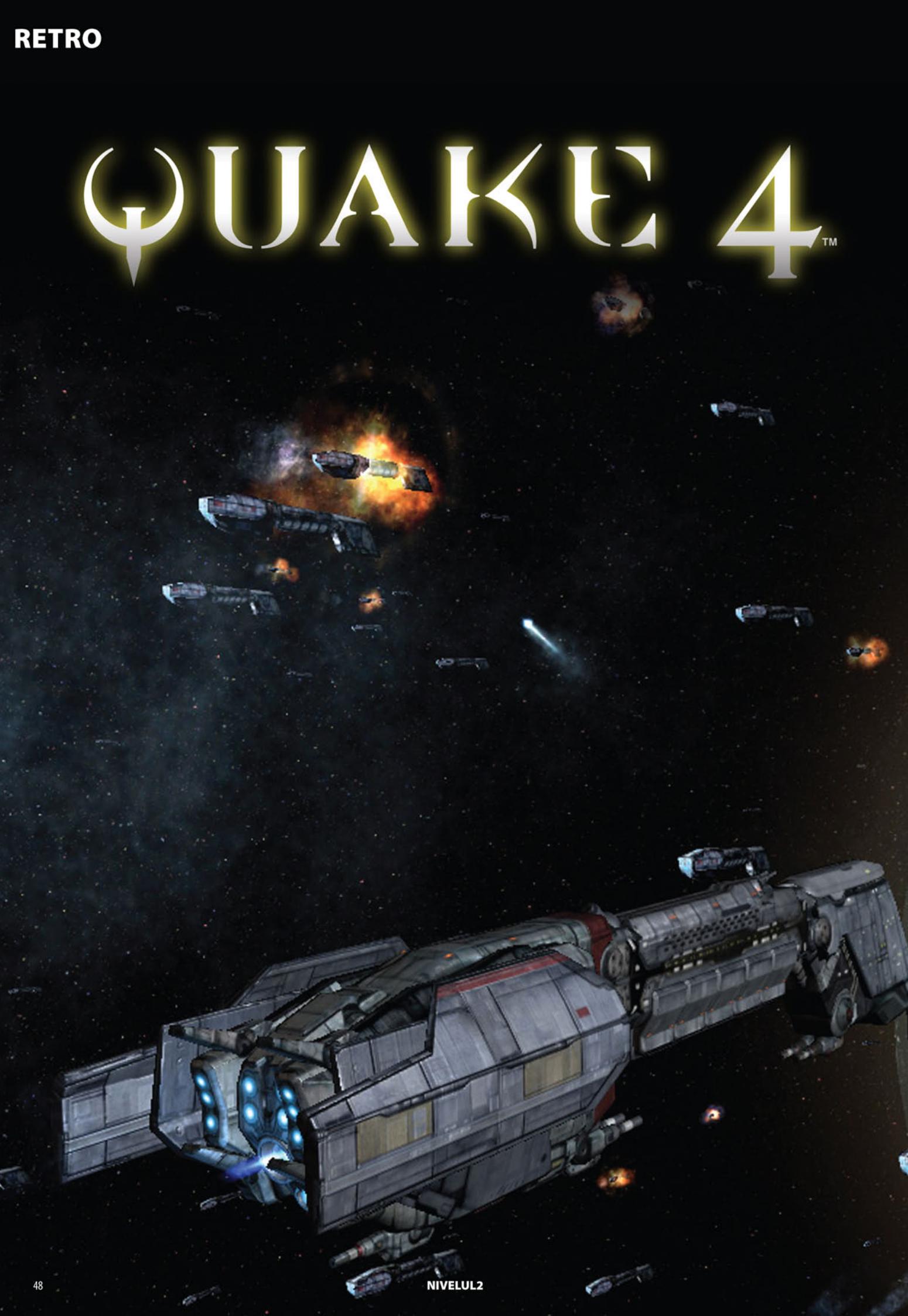
CON

Voice par „obligate” să înregistreze
Nu are răbdare cu ursuzii
Nu schimbă aproape nimic din rețetă



NIVELUL2

QUAKE 4™



The Quake is a lie

Am început cu Wolfenstein, și vechi. A fost primul shooter jucat de mine. Apoi au urmat Doom, Heretic, Doom 2, Hexen, Hexen 2. Să vă spun sincer, eu unul am jucat cu mare placere primele două Doom-uri, had lots of fun, dar Heretic și cele două Hexen-uri mi-au oferit o experiență de joc mult mai intensă, m-am prins mai mult, m-am vrăjit, pun intended, asta este adevarul. Iar apoi a venit Quake și acolo mi s-a rupt filmul de tot. Doamne, cît de mult a putut să-mi placă Quake!

Era ceva în atmosferă – da, coloana sonoră creată de Trent Reznor este extraordinară – în grafică, în sunet, în culori, în texturi... ceva deprimant la modul cel mai adictiv. Era ca și cum ai fi înnotat într-un buflon consistent de singe „diluat”

cu un extract din cea mai pură ură imaginabilă. Simteam la fiecare pas, la fiecare inamic întinuit, la fiecare poartă deschisă, cum mă izbește în plină figură un crivăț de curată și inumană ură, ce suflare asupră-mi ciudat de înviorător, dindu-mi energie pentru încă un nivel, și încă unul...

Este drept, ură și decorul pseudo gotic, dimpreună cu magia neagră ale cărei semne se văd în tot nivelul, erau prezente și în Heretic și Hexen. Dar Quake a perfecționat rețeta, a dus-o la maximul potențialului său, fără, însă, a o slăbi prin surpriză. Ciudat, Quake mi s-a părut chiar a fi mai reținut cu elementele de spectacol magic proferate de Heretic și Hexen, dar mai fluid și mai convingător prin gameplay și design de nivel.

După care am așteptat Quake II... și am fost

dezamăgit crunt, la primul contact – nu era gothic, nu era intunecat, nu tu magie, nu tu tărâuri imaginare nebuloase, ci o planetă-bază a unui inamic tehnologizat pînă-n dinți, acoperită toată cu complexe industrial-militare desprinse, parcă, dintr-un nazism după nazism biruitor și, inevitabil, distopic. WTF?... mi-am zis în primul nivel. La care nu m-am oprit, trecind la următorul. Apoi la următorul. și tot așa, pînă cînd nici nu mi-am dat seama cum am ajuns să termin Quake II și să împărtășesc după mission pack-uri. Care au apărut, în număr de două, un an mai tîrziu.

Ok, ideea este că mi-a plăcut mult Quake II. Da, nu mai era precum Quake dintîi, fiind vorba doar o folosire abuzivă a francizei în lipsă de altă idee mai bună – așa se face că ești un infanterist





marin trimis pe planeta de bază a civilizației Strogg, unde trebuie să-l ucizi pe lider, numitul Makron. Grafica, texturile, mediul, totul este radical diferit de primul Quake – un pic și armele. Dar, cu toate acestea, al doilea mi s-a părut cel puțin la fel de bun. În primul rînd, ura, ura era tot acolo, la fel de proaspătă și de rece ca înviorarea din armată, la 5 dimineață, iarna. Apoi, roșul. Este o predominantă a nuanțelor de roșu în Quake II care face foarte bine atmosferei generale – iar un Voodoo Banshee, ce manifesta specifica tendință a plăcilor grafice 3dfx de a accentua roșul, a fost în dotarea mea exact la vremea cînd am jucat al doilea Quake.

Și să nu uităm designul de nivel, superlativ, din Quake II. Spații vaste, alambicate, cu multe detaliu și texturi admirabile pentru acea vreme. Oponenții, la rîndul lor, m-au încintat, fiind diversi, atât ca arme, cât și sub aspectul comportamentului. Iar amplasamentul lor în nivel și micile scriptări completeau ceea ce AI-ul nu putea duce singur.

Și armele mi-au plăcut foarte mult. Ștui că fanii primului Quake vor rămîne pururi de neîntînat în idealurile lor tactice bazate pe armele respectivelui titlu, dar al doilea vine, la rîndul lui, cu idei interesante și realizări pe măsură. Eu, unul, rămîn fanul mitralierei care se comportă realist, prin ridicarea țevii în momentul executării de foc automat. Da, am injurat-o inițial, fiind obișnuit cu armele fără recul prezente în shootere „primor-

diale”, dar, treptat, am adoptat-o ca pe una din cele mai agreeabile aruncătoare de gloanțe virtuale, de pînă atunci.

Nu poti, însă, pomeni, fie și frugal, despre Quake II, fără să vorbești de extraordinara sa coloană sonoră, creată de Sonic Mayhem. Practic, fără această muzică, nici nu aş concepe parcurgeerea unui nivel în Quake II, a devenit o parte integrantă a experienței de joc. Simplă, cu un sunet de chitară oarecum straniu procesat, deseori repetitivă, nu ar părea un candidat de mare succes pentru un loc în Top 10-ul meu personal la

secțiunea coloane sonore de joc. Cu toate astea, zău, fără să am o explicație logică și de bun simț, am fost pur și simplu cucerit de muzica produsă de Sonic Mayhem pentru Quake II. Am ajuns să o ascult, deseori, în afara jocului. Îmi place foarte, foarte mult. De altfel, o ascult chiar în timp ce scriu aceste rînduri. În loop.

Mai bun ca

Ceea ce am observat, în timp, a fost un lucru straniu, rezumabil într-o lejeră inegalitate matematică: Quake > Doom. Mă rog, în ce privește primul Quake, nu cred că o comparație cu Doom este corectă, pentru că diferențele sub toate aspectele sunt mult prea mari. În cazul primului Quake aş spune mai degrabă așa: Quake >= Heretic (/Hexen). și aş particulariza formula inițială: Quake II > Doom 2. Evident, diferențele de generație și grafică între cele două titluri fac o astfel de relație matematică de-a dreptul nesemnificativă. Dar, hai să zicem, la modul forțat, că această formulă are un oarecare sens.

Evident, Quake III Arena nu poate fi pus în relație cu seria Doom, deoarece este doar multiplayer – ceea ce pentru mine a fost o dezamăgire cumplită. Așteptam cu sufletul la gură o continuare a celui de-al doilea Quake și... id Software a decis că succesul campaniei singleplayer din jocurile lor a fost atât de mult pus în umbră de cel al modului de joc multiplayer, încît doar acesta din urma mai are drept la viață. Mă rog, or fi fost acolo și ceva calcule privind profitul, dar asta a constat prea puțin pentru mine, lăsat fără de singleplayer într-una din cele mai faine serii de shootere, ever. Noroc că în 1998 apăruse Unreal, urmat în 1999 (anul apariției Quake III) de Unreal: Return to Na Pali. Asta a redus mult, pentru mine, din „impactul” dispariției campaniei singleplayer în Quake III, mai ales că Unreal începuse să-mi deștepte interesul pentru multiplayer... oarecum ironic, aş spune, dar ce poti să mai zici cînd apare un Unreal Tournament? Taci și te bați cu botii – și asta este cel puțin la fel de fain ca o campanie singleplayer în alte shootere ale vremii.



Zise Corbul: once more.

Quake 4 a apărut, la sfîrșitul lui 2005, oarecum neașteptat. Pe bune, nu țin minte să fi fost cine știe ce campanie mediatică în care să fie temeinic pregătită această lansare, aşa cum s-a întîmplat cu Doom 3 și cu alte producții ulterioare ale id Software. Simpla existență a Quake 4 a fost o surpriză, în contextul în care franciza părea oarecum abandonată – lucru valabil din nou, de atunci și pînă în prezent, cînd s-a anunțat o continuare, dar, veste proastă pentru mine, aceasta va dispune exclusiv de mod de joc multiplayer...



Din fericire, Quake 4 conține și o campanie de singleplayer, lucru care, la vremea lansării, m-a bucurat nespus. Îmi amintesc cu cîtă emoție am început să mă joc Quake 4, deși nu aveam, pe atunci, un sistem cu care să-l pot rula la maximul calității grafice posibile. Ceea ce nu este deloc de mirare, avînd în vedere faptul că avem de-a face cu engine-ul grafic id Tech 4, cel care a motorizat și Doom 3, titlu apărut în 2004, precedind cu un an nașterea celei de-a patra generații a seriei Quake. Ori, poate unii dintre voi își mai amintesc, dacă doreai să îngănuchezi un PC în anul 2004, două erau jocurile pe care trebuia să le rulezi la detalii cît mai mari. Unul dintre acestea era Doom 3. Iar al doilea Far Cry...

Ceea ce m-a bucurat nespus la publicarea anunțului privind lucrul la Quake 4 a fost numele producătorului: Raven Software. De acesta săt legate jocuri foarte dragi mie, din care am și pomenuit anterior: seria Heretic, seria Hexen. Dar să nu uităm nici seria Soldier of Fortune, ori cele două jocuri din universul Star Wars despre care am scris cu încîntare într-un articol de rubrică Retro apărut în numărul 3 al revistei noastre: Jedi Knight II: Jedi Outcast și Jedi Knight: Jedi Academy. Trebuie să recunoaștem faptul că, deși numele i se leagă și de semieșerci precum titlul Wolfenstein apărut în 2009, Raven Software se prezintă cu un portofoliu de invidiat în lumea jocurilor, cel puțin pentru nostalgiei dintre noi – între care mă număr.



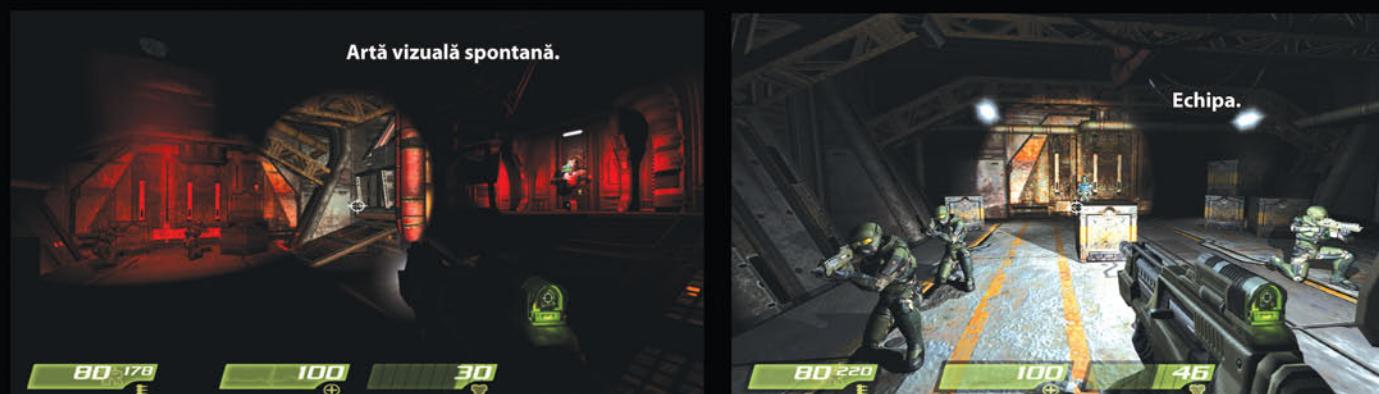
OK, aveți dreptate – ar fi trebuit să fac un fel de serial Retro în care să trec prin toate titlurile enumerate la începutul articolelor, în ordine cronologică. Cumva, acesta se și cerea de la sine, cu prilejul apariției noului DOOM. Atîta doar că am prins recent Quake 4 la o reducere pe Steam, aşa că l-am cumpărat cu mare bucurie, după care nu m-am putut abîne și l-am jucat, împotriva oricărei ordonări în timp care ar fi cerut, nu-i aşa, un serial tematic deschis de primul Doom. Evident, articolul de Quake 4 a venit de la sine. Dar să nu spuneți lui KiMO nimic despre asta, na, mi-am făcut și eu un mic capriciu, irațional, evident.

Bun, am instalat jocul, după care l-am pornit și am vrut să-i pun detaliile grafice la maximum, pe Ultra. Nu am reușit, texturile arătau ca dracu și imaginea era deformată, pentru că widescreeen în 2005 mai puțin... Era clar că este o problemă pe undeavă, pe care am rezolvat-o urmînd indicațiile conținute de un ghid disponibil pe Steam, numit „FIX for Quake IV Ultra Graphics. Aww yeah! Stroyent Edition.” Astfel, detaliile grafice au devenit de-a dreptul uluitoare, iar problemele de afișare pe ecran lat au dispărut complet.

În sfîrșit, puteam porni campania singleplayer în bune condiții! Am apăsat cu emoție butonul New Game, iar dificultatea am selectat-o, cu oarecare teamă, ca fiind penultima în listă – pe undeavă, mi se părea că nu sănătatea în formă maximă, căldura excesivă de afară și din casă diluindu-mi semnificativ rațiunea și reflexele. Apoi am beneficiat de o „calitate” aparte a mea – sănătatea. Pe bune, joc sau citesc ceva acum și peste 3 luni nu-mi mai amintesc aproape nimic. Avantajul este acela că pot relua același joc odată la cîțiva ani, beneficiind de o experiență aproape proaspătă, cu foarte vagi amintiri. Așa se face că am putut începe și termina Quake 4 ca și cum l-aș fi parcurs pentru prima oară, fără a mai avea nimic rămas în memorie de acum peste 10 ani, cînd l-am jucat dintîi.

Call of Quake

După ce Makron, liderul civilizației Strogg, a fost ucis în Quake II, a urmat atacul asupra obiectivelor strategice de importanță majoră aflate pe



planeta Strogos. Unul dintre participanții la acest atac, caporalul de infanterie marină Matthew Kane, este desantat într-o zonă de intens conflict, dar separat de echipa sa, Rhino, căreia trebuie să îl se alăture. Acest obiectiv de început al jocului m-a dezumflat un pic – echipă... misiuni de astăzi pe stil nou... ca în Call of Duty-urile de generație actuală? Ugh...

Adevărul fie spus, sănt foarte numeroase ocaziile în care te întâlnesc cu superiori care îți dau ordine și îți impun tot felul de misiuni. Pe undeva, aici se simte acel „dus de mînă” al jocurilor Call of Duty, care m-a enervat atât de tare după al doilea titlu al seriei și care m-a făcut să renunț la a mai juca aşa ceva, like, ever. Pe deasupra, apare în Quake 4 și lupta în echipă, alături de camarazi. Whaaaaat?... Exact, după un Quake și un Quake II a căror calitate de bază era tocmai însingurarea, într-un mediu profund ostil, în care ura oponentilor devinea materială, vine Quake 4 cu căldura umană a camaraderiei, care are darul de a alunga spaimele, terorile, de a oferi un refugiu celui strins de chingile spaimei în fața morții cu chip necunoscut. Conversațiile cu ceilalți militari sunt chiar naturale, bine concepute, și au la rîndul lor darul de a te relaxa, de a te scoate din ritmul unei orori care începe, atât de bine, să se înfiripe îci și colo, numai pentru a fi destrămată la modul cel mai neinspirat de prezența familiară a camarazilor.

Adevărul fie spus – Quake 4 ar fi putut deveni un shooter horror memorabil, dacă prezența

omenească în niveluri s-ar fi rezumat la cadavre și la oribilele experimente pe oameni ale Strogg-ilor. Așa cum a fost lansat, pînă la urmă, Quake 4 a urmat o tendință, devenită modă, ce a transformat profund gameplay-ul „clasic” al anilor ‘90, aducîndu-l la versiunea „consolidată” de după anii 2000: în loc să fiu în vaidecapătuă care se străduiește să supraviețuiască de unul singur împotriva unor nașuile maxime, eşti membru eficient și profesionist al unui grup militar strîns legat de disciplină și camaraderie, ce primește ordine clare și stricte la tot pasul, pe care le urmează întocmai. Eşti dus de mînă prin niveluri, nu te simt aproape niciodată singur și dificultatea este deseori edulcorată de contribuția mult prea eficientă a tovarășilor de

arme, capabili să rezolve în doi timpi și trei mișcări inamici în fața căroro tu îți colorezi pantalonii în acord cu poezia toamnelor tîrziu.

Automata de asalt

Și totuși, am jucat cu mare plăcere acest Quake 4, atît la vremea apariției, cît și în reluare, acum. Unul din motive este, după cum a spus-o deja, faptul că există momente în care se încropește de o ură, de o oroare, de o senzație de însingurare. Alt motiv este acela că mi-au plăcut armele din Quake 4. Este drept, pistolul pe care îl primești inițial, cel căruia nu i se consumă muniția, este mult prea lipsit de putere și eficacitate, mai





ales față de modelul corespunzător, cel cu care începi Quake II. Dar, foarte repede în primul nivel, te procoapsești cu o minune de pușcă de asalt automată, ce poate fi folosită și foc cu foc, atunci cind, cu un clic dreapta, intri în al doilea său regim de funcționare, acela de pușcă cu lunetă.

Această pușcă este foarte utilă, atât pentru lupta de apropiere, cît și pentru cea de distanță, fiind cea mai versată armă din joc. De altfel, am folosit-o cel mai mult, cu drag aș putea spune, cu atât mai mult cu cît cea mai mare parte a luptelor se desfășoară în spații întunecate spre vag luminate, iar faptul că această armă este dotată și cu o lanteră atașată la țeavă reprezintă un avantaj deloc de neglijat, adăugind un plus de farmec și realism atmosferic. I mean, cind deja ai nervii țichi din cauza zgomotelor vag identificabile ce se aud din întuneric, momentul în care îți iezi pușca automată în mână și aprinzi lanterna acestia are o semnificație aparte, fiind, probabil, un ecou al oftatului de ușurare cu care omul cavernelor reușea să aprindă un foc în plină noapte, în mijlocul unei peșteri pe care o împărtea cu te miri ce prădător cu ghearele mai mari decât colții, la rîndul lor mai mari decât, mă rog, chestia din dotarea neanderthalienilor masculini.

Un singur lucru am regretat în ce privește pușca de asalt automată din Quake 4 – acela că nu are reculul mitralierei ușoare din al doilea titlu al seriei. Pe undeva, treaba asta putea a „dumbing down”, intenția fiind de a face jocul mai plăcut și mai accesibil noilor generații. Cu toate astea, pușca de asalt automată a fost arma pe care am folosit-o cel mai mult, atât pentru eficacitatea ei la apropiere, semidistanță și depărtare, cît și pentru



că am vrut, literalmente, să-mi fac jocul mai greu, am dorit să sporesc în mod artificial dificultatea acestuia. Astfel, am optat să răpun inamici din cei mai duri cu ajutorul acestei arme, ceea ce mă obliga să apelez aproape exclusiv la lovitură la cap, la mobilitate și capacitate de predicție a mișcărilor și loviturilor oponentului, precum și la meșteșugul de a trece rapid de la focul automat la cel prin lunetă. Pe această cale mi-am asigurat în multe confruntări o experiență de joc de neuitat.

Evident, pentru apropiere există o altă armă, ce nu poate fi depășită de niciuna alta, atât ca eficacitate, cît și sub aspectul senzației pe care îți oferă cind spulberi un inamic dintr-o salvă – este vorba despre shotgun. Acesta a făcut cariera în Quake, încă de la primul titlu al seriei, atât prin efectele sale devastatoare, cît și prin sunetul excelent creat de producători. Chiar simți că ești un mic Dumnezeu cind apeși trăgaciul unui

shotgun din oricare din jocurile Quake, iar acest feeling te cam seduce, fiind unul din motivele pentru care deseori am preferat această armă, altora, chiar dacă asta, la semidistanță, mă aduce în dezavantaj tactic. Cariera de succes a shotgunului continuă și în Quake 4, la concurență, totuși, cu pușca de asalt automată. Sint, însă, locuri în care ești obligat să apelez la shotgun, ori ce altă armă neavând eficacitatea necesară în confruntările rapide și extrem de violente desfășurate aproape corp la corp. Dat fiind că pe shotgun nu ai lanteră, iar întunericul este deseori stăpin pe nivel, rezultatul este unul cît se poate de reușit, ca experiență de joc.

Black Hole Gun

Dintre celelalte arme, aș spune că este inevitabil să nu simți satisfacții de-a dreptul vinovate trăgind cu clasicul aruncător de grenade, ce are un comportament similar cu cel al modelului corespunzător din Quake II. Nu știu, este ceva în sunetul cu care grenada iese pe țeavă, apoi în vesele ricoșeuri ale sale la impactul cu pereții, obiectele și podelele, terminate cu o explozie de toată isprava, ce poate afecta mai mulți oponenți deodată... Cert este că am bifat cu bucurie prezența acestei arme în Quake 4, lucru valabil și pentru lansatorul de rachete, chiar dacă acesta nu mai permite renumitul rocket jump.

O armă care emite un fulger, precum și un nail gun – acestea nu m-au încântat prea tare, atât sunetul neimpresionant, cît și eficacitatea lor în doielnică nefind de natură a le asigura un loc în palmele mele bătucite și pătate de sînge de





Strogg. În schimb, măcar pentru efectele grafice originale și puterea devastatoare, am păstrat pisotul cu materie întunecată pentru momentele în care m-am simțit la mare strîmtoare. Nu e de colo o armă care lansează găuri negre ce absorb complet inamicii mai slabî și dau damage masiv celor mai puternici. Mai ales cînd găurile negre se deplasează încet – cu cert efect psihologic asupra jucătorului care așteaptă nerăbdător dezlănțuirea lor – iar, la atingerea unui obstacol, se declanșează începînd să absoarbă totul în jur. Arată spectaculos și rezultatele sănt pe măsură – nota 10 pentru această armă.

Aveam și o pușcă cu lunetă, cunoscutul rail

gun, care merge folosîn locurile în care inamicii sănt la distanță, din păcate, nu foarte multe în joc. Arma are un încărător cu trei loviturî, se încarcă greu și are cadență de tragere scăzută. Aceste caracteristici nu au făcut decît să mă lase cu regretul că nu sănt suficiente niveluri în joc în care rail gun-ul să fie cu adevărat util, ceea ce spune mai multe despre designul de nivel decît despre arma în sine, de altfel admirabilă.

Mare parte dintre arme sănt upgradeate automat pe parcursul jocului, la întlnirea cu anumiți tehnicieni, de obicei după vreo confruntare cu un boss. Upgrade-urile nu sănt multe, dar ajută, ba chiar prea mult, uneori. Te alegi cu încărătoare cu

capacitate dublată, cu creșterea cadenței de tragere, poate cu proiectile ce pot fi dirijate, cu timpi mai scăzuți de încărcare a armei, chestii de genul asta. Ce să zic, o parte din upgrade-uri sunt utile, unele nu prea, cîteva prea mult. Nu este partea cea mai impresionantă din joc, nici cea despre care aş putea spune că nu putea lipsi cu niciun chip. Mi-a lăsat o impresie de penuria de idei, dar mi-a satisfăcut nevoia de a folosi pușca de asalt automată, a cărei creștere în capacitate a încărătorului a venit exact la momentul potrivit din joc, cind inamicii începeau să devină tot mai dificili.

Și pentru că fără muniție nu se poate, trebuie să aduc în discuție și acest aspect. La care nu pot comenta decît că aș fi vrut să fie mai puțină muniție disponibilă în niveluri, raportat la nivelul de dificultate – penultimul – la care am parcurs eu Quake 4. Chiar mi-am dorit să fie mai multe și mai dramatice situațiile în care să ajung să-mi rulrez gloanțe din negrul de sub unghie. Dar, din păcate, nu am prea avut nevoie să economisesc muniție, cu atât mai mult cu cît poti face deseori backtracking prin niveluri, întorcîndu-te ca să iezi muniție și sănătate rămase destul de mult în urmă. Zău, ar fi fost foarte util un nivel de dificultate de tip survival, dar, se pare, apariția Quake 4 în momentul istoric al tranzitiei către stilul de joc din Call of Duty-urile recente a eliminat complet o asemenea posibilitate.



(Strogg) Commandos

Oponenții din campania singleplayer au reprezentat un alt motiv pentru care am jucat cu mare placere Quake 4. În cazul majorității acestora nu se poate vorbi de cine știe ce inteligență artificială, comportamentul lor este bazat pe scripare elementară la care se adaugă ceva algoritmică de reacție primară la schimbările tale de poziție, nothing fancy, nothing complicated. Șmecheria care face confruntările interesante constă în felul în care este regizată prezența acestor oponenți A.I., adică poziționarea acestora în nivel, momentul intrării în scenă, precum și tipul de inamic. Din aceste trei elemente, bine proporționate și gîndite, se obțin deseori confruntări interesante, aproape cu aer de puzzleuri, la care trebuie cîteodată să stai și să te gîndești în ce ordine și cu ce arme să ataci, în ce fel să te poziționezi, cum să parcurgi nivelul, astfel încît să obții un maximum de efect cu minimum de pagube la sănătate și scut.

Varietatea comportamentelor și armelor cu care sunt dotați oponenții, precum și diversitatea acestora din urmă, atât în ce privește armura, cât și mobilitatea, sunt foarte importante în materia întregului joc. Regăsim aici pe fiecare dintre inamicii existenți în Quake II, dar parcă mai agresivi, mai rapizi și mai eficace. Unii au primit chiar „upgradeuri”, precum ciinii mecanici, care nu ajungea că erau, oricum, ai dracului, dar acum mai și lansează miniteleportoare prin care pătrund în nivel valuri de inamici. Sincer, aş vrea să văd un remake de Quake II făcut pe engineul id Tech 4 și cu oponenții din Quake 4. Cred că ar fi o capodoperă, un shooter cum nu se mai fac în zilele noastre.

Există și inamici de tip cu totul nou în Quake 4, nu mulți, dar semnificativi, pentru că între aceștia se află trupe de comando ale Strogg ce manifestă o inteligență surprinzătoare de avansată. Am fost deseori surprins de capacitatea lor de deplasare ce demonstra un adevarat talent tactic – prin folosirea obstacolelor ca adăpost, prin salturi înainte și flancare, în timp ce unul dintre membrii echipei de comando mă ținea sub foc de acoperire. Mai adăugați la asta și faptul că unele dintre armele aflate în dotarea comandanților Strogg te pot ucide dintr-un foc și



veți obține tabloul unor confruntări mai mult decât mulțumitoare, ba chiar entuziasmante. Pot spune că momentele cele mai faine de joc le-am avut atunci cînd în luptă se angajau oponenți clasici veniți din Quake II, foarte bine dotați cu armură și armament, care erau sprijiniți de o echipă de comando Strogg. Aproape că pot afirma că astfel de lupte făceau întregul joc să merite, chiar și fără alte argumente în plus.

Mă rog, aş fi tentat să adaug aici și boșii – Quake 4 are cîteva lupte cu astfel de oponenți speciali. Trebuie să mărturisesc că mă așteptam la un pic mai mult și mai bine în privința unor astfel de oponenți. Da, jumătate dintre ei sunt formidabili și îți oferă momente de dificultate cu adevarat crescută, în care îți vei folosi atât mintea, cât și reflexele. Cealaltă jumătate, însă, intră mai mult în categoria sacilor de box umblători,

pentru care trebuie să ai răbdare și muniție, și cam atât. Mă declar, totuși, mulțumit de boșii din Quake 4, deoarece îi iau în considerare numai pe cei difficili – și, credeți-mă, they are a handful, suficient cît să ai nevoie de o pauză de tras sufletul după ce îi învingi.

Despre spații

Aș fi spus că e păcat că id Tech 4 nu permite crearea unor niveluri cu spații exterioare largi, dacă nu aş fi fost contrazis de secțiunile în care folosești fie un robot mecha, fie un tanc sau un tren monorail, pentru a parcurge tocmai „nivele cu spații exterioare largi”. În astfel de părți din joc trebuie să supraviețuiești unei deplasări la suprafața planetei Strogos, pe distanțe, uneori, foarte mari, folosindu-te de armamentul din dotarea vehiculului în care te află pentru a-ți croi drum către destinație. În general, ai la îndemînă mitraliere grele, rachete sau obuze.

Ei bine, aş fi fost încîntat dacă astfel de secțiuni de joc ar fi adus ceva aparte, ceva nou, ceva original. Sau chiar și dacă am fi avut parte de o experiență solidă de shooter old school. Dar, aşa cum le-a ieșit pînă la urmă, partea cu plimbătul pe afară în conserve de aliaj ultra dur este repetitivă, neinspirată, aproape plăcitoare. Da, există cîteva momente în care zimbești suspect de fericit în timp ce spulberi niște grunts cu rachete sau obuze, sau în care dobori niște inamici zburători destul de periculoși, ori în care învingi vreo doi boși, dar nu mi se pare că este vorba





despre ceva suficient de consistent pentru a justifica uzul de atîta ditamai spațiu exterior. Pe care l-aș fi văzut mult mai bun de străbătut pe jos, în postura obișnuită, de infanterist minune, pus în fața necesității de a-și folosi talentele de lunetist, alternativ cu exercițiul lansării de rachete cărora chiar ar fi fost nevoie să le exploateze capacitatele de lock on target, inutile în subteran.

Din fericire, în general, designul de nivel este reușit, în special în combinație cu regia oponenților și scriptarea evenimentelor ce trebuie declanșate pentru a putea înainta în anumite niveluri. Situațiile tactice în secțiunile de interior sunt variate, inamicii diverși, nu cred că m-am plăcuit nicio clipă în astfel de confruntări. Este drept, la asta nu contribuie și aşa zis-ul story al jocului, complet nesemnificativ sub orice aspect, devenind chiar iritant pentru că încearcă să fie mai mult decât un simplu ghid turistic prin Stroggoth, oferind vagi urme de dilemă etică a conflictului interspecii, dar, pînă la urmă, se poate trece peste asta – oricum, nu joci un Quake pentru intrigă sau pentru adincimile psihologice ale interpretării personajului feminin.

Depart de GTX 10x0

Dat fiind că întreaga mea viață de pînă acum am trăit în condiții materiale foarte modeste, și sistemele mele au fost pe măsură – cîtă vreme nu am mai fost dotat de Level, calculatorul meu a avut drept procesor un admirabil AMD Phenom II X3 705e și ca placă grafică o NVIDIA 9800 GT, primite de la un foarte bun prieten. Din păcate, o placă grafică mai puternică, cu care m-a dotat ciOLAN, la fel de bun prieten, a suferit o ardere spontană de memorii, deși nu am



overclock-uit-o niciodată – dar încă nici nu învățasem cît de importantă este aerisirea carcsei, drept este...

Deși dotarea mea, în timpul celor aproape doi ani de inexistență a jurnalisticii tipărîte, românești, de jocuri, a fost una de care ați rîs, credeți-mă, eu am fost foarte mulțumit. Pentru că am atîtea jocuri vechi și foarte vechi de jucat încît nu simt deloc nevoie de nouătăți consumatoare de resurse și de foarte, foarte mulți bani. Toate componentele destinate jocurilor noi mi se par atît de obscen de scumpe, încît accept să fiu considerat retrograd, preferînd folosirea unor scule mai vechi cu două, trei generații, dar pe care pot rula la detalii maxime jocuri care mîncau putere de procesare pe piine cu secară, acum peste 7-8 ani.

În această categorie se încadrează atît Quake 4, cît și Far Cry, apărute cam în aceeași perioadă. și în minte că pe ambele nu le-am putut rula la maximul detaliilor, la vremea lansării. Dar ce dulce este răzbunarea timpului, la trecerea a

peste 10 ani! Cît de fain este să pui totul pe Ultra și să meargă impecabil, șur, cristal! și cît de mare satisfacția cînd constați că un Quake 4, spre exemplu, rulat chiar și pe hardware foarte modest pentru prezent, arată de-îți cade falca, prezintînd un nivel al detaliului și efectelor vizuale care pare de-a dreptul incredibil pentru vremea apariției sale. Ba chiar și pentru prezent.

Bomboana de pe retină

Quake 4 și Doom 3 sunt construite pe același motor grafic: id Tech 4. Este bine de știut asta, mai ales pentru a ne crește semnificativ surprinderea în fața diferențelor vizuale evidente dintre cele două titluri. În primul rînd, la Doom 3 erau foarte iritante repetițiile de material grafic, de texturi, obiecte și modele. Elementele vizuale reutilizate/reciclate pe parcursul întregului joc erau pur și simplu evidente, adăugînd la tensiunea plăcîselii ce se acumula treptat, pe măsură ce Doom 3 se vădea a fi o mare, mare dezamăgire. Quake 4, în schimb, da, respectă inegalitatea Quake > Doom, fiind mult mai bine realizat sub aspectul diversității și detaliului grafic, iar ceea ce se repetă nu bate la ochi, ci se păstrează în limita firescului.

Eu am un criteriu în ce privește grafica unui joc, mai ales dacă este vorba de un shooter futurist precum Quake II și 4: cu cît sătăciu mai multe detalii ce ar putea lipsi, cu atît mai atent este lucrat jocul. Evident, este important ca aceste detalii să fie firesc integrate în tot, să nu sufoce prin exces, să dea senzația de apartenență naturală la funcționalitatea diverselor aparate,



NIVELUL2



dispozitive și construcții ce apar în nivelurile jocului. Pe baza acestui criteriu, poate un pic naiv, recunosc, Quake 4 este unul dintre cele mai bine realizate grafic jocuri dintre cele pe care le-am parcurs pînă acum. Quake 4 debordează de astfel de detaliu, ba chiar de scene și secțiuni întregi în care apar o grămadă de elemente ale unor instalații complexe, la căror funcționalitate par a contribui din plin. Dar, ceea ce este foarte important, toate aceste detaliu sunt oarecum inutile pentru campania singleplayer în sine, prezența lor este gratuită, jocul - sub aspectul gameplay-ului - putea foarte bine fără ele.

Tocmai pentru că există asemenea detaliu numai pentru a satisface ochiul, pentru a întregi vizual credibilitatea lumii Stroggos în care se desfășoară acțiunea, și tocmai pentru că a fost evitată repetitivitatea și s-a pus accentul pe material divers și proaspăt, Quake 4 mi se pare a fi cu cîteva clase peste Doom 3 în ce privește grafica. În plus, folosirea superlativă a aptitudinilor de procesare a surselor de lumină și de generare a umbrelor, de care este capabil id Tech 4, în combinație cu detaliile și cu monumentalitatea anumitor scene, m-au făcut deseori să parcurg nivelurile din Quake 4 dind o foarte mare atenție vizualului, mediului din joc, ce părea viu și credibil. Pe bune, uneori abia așteptam să curăț de înamici o zonă, numai pentru a avea răgazul necesar ca să mă uit în jur, minunindu-mă.

Mă rog, și în timp ce inamicii erau, încă, vîi, aveam la ce mă uita, pentru că modelarea și texturarea oponentilor sunt superlative. Adăugați la asta felul natural în care aceștia se mișcă, și țineți cont și de iluminarea dinamică. Veți obține tabloul unui joc extraordinar de reușit sub aspect grafic, care nu încețează să te uiamească, de la început și pînă la genericul de final.

Missed Quake, not Miss Quake

Ca experiență de joc, Quake 4 aproape că oferă ceea ce aș fi așteptat de la un Quake adevărat. Dacă secțiunile de exterior parcurse în tanc/mecha/monorai ar fi fost mai bine lucrate, mai interesante și mai dificile, și dacă același tip de

spațiu larg ar fi fost folosit și pentru misiuni „de infanterie”, aş fi spus că, cel puțin ca gameplay, Quake 4 este unul din cele mai bune shooter pe care le-am jucat vreodată – cu certitudine mult peste un Doom 3.

Din nefericire, atmosfera este departe de ceea ce mă așteptam de la eticheta Quake. Jocul nu constă într-o continuă și traumatizantă experiență solitară, într-o parcurgere plină de orori a edificiilor militare de pe Strogos, în care starea de teroare să se acumuleze și amplifice treptat. Sub acest aspect – la care se adaugă, e drept, și stresul jumpscare-urilor repetitive și predictibile – Doom 3 este cu cel puțin două clase peste Quake 4.

Practic, Quake 4 suferă de contaminarea cu boala cinematicului, adusă în jocuri de seria Call of Duty și perpetuată deja de atâtea alte titluri. Să fie clar: una e filmul, alta e jocul. În shooter, zic eu, a face prea mult film – ceea ce implică mult scripting și multă purtare de minută a jucătorului – înseamnă a lăsa prea puțin loc pentru joc. Dialoguri fără rost cu membri ai echipelor de infanteriști, coordonare continuă a misiunilor prin radio, participare la misiuni în formății de trei-patru oameni, toți buni trăgători, secvențe cinematice liniștite și/sau atinse de clișeu, toate acestea distrag atenția de la



esența Quake și banalizează un titlu ce ar fi putut face istorie între jocurile de gen.

De altfel, și muzica din Quake 4 este tot un simptom al tranziției către un hibrid cinematic, fiind pompoasă, oarecum monumentală și excesivă de uplifting, ca o coloană sonoră de film de acțiune american. Producătorii Quake 4, precum și ai altor jocuri de gen, nu par să fi înțeles un fapt elementar: una este muzica de film și alta este muzica de joc. Muzica de joc este ceva subtil, o artă aparte, pentru care nu oricine are talentul și pregătirea necesare. Demonstrația acestei afirmații a mea este extrem de simplă – comparați experiența sonoră a primului și al celui de-al doilea Quake cu cea oferită de al patrulea.

Veți descoperi cum muzica din primele două titluri ale seriei se insinuează în joc, devinând un mediu de dezvoltare al trăirilor, profund legat de materia jocului și de fiecare nivel în parte – știți cum, la modul la care muzica unui anumit nivel ajunge să fie reprezentanta de neuitat a respectivului nivel, pe care nu îl mai poți concepe fără o temă muzicală anume, fără un acord specific bucătăii cu pricina, fără un anumit ritm, fără un anume efect sonor. Metaforic vorbind, în primele două Quake-uri ai ajuns într-un nivel numai atunci cînd auzi și muzica nivelului respectiv. Din nefericire, muzica din Quake 4 este atît de generică și de lipsită de personalitate, dar plină de forță goală pe dinăuntru, încît nu am putut lipi nici o temă, nici o bucată muzicală anume, de un nivel corespunzător. Niveluri fără personalitate muzicală – moartea pasiunii în Quake 4.

Pînă la urmă, însă, mi-a plăcut acest Quake 4? Da! Cu certitudine da. Dar mi-a plăcut ca un fel de shooter generic bunicel, potrivit inclusiv pentru o disecție, o analiză a unui hibrid născut în perioada de trecere de la shooterul clasic la cel cinematic. A meritat timpul petrecut în el? Din nou, da, motiv pentru care vă recomand să-l jucați – nu veți regreta, mai ales că puteți beneficia de grafica lui exceptională la nivel Ultra, fără nicio penalitate de performanță, chiar și pe sisteme actuale modeste.

Dar mi-a plăcut Quake 4, dacă este să prețind de la el să fie un Quake adevărat?

Asta, cu siguranță, nu. **Marius Ghinea**

SCORPIUS GAMES

Relația dintre scorpioni și pozitroni

Scorpius Games este un studio românesc ambițios, cu un picior înfipt adânc în codul hammurabic al legilor jocurilor old-school și unul ferm sprijinit pe cele mai noi tehnologii din arsenalul dezvoltatorilor indie. I Shall Remain vă este deja cunoscut din textul neconvențional publicat în numărul trecut, însotit de varianta completă a jocului – da, un hands-on extrem. Sper că l-ați jucat până a ieșit pateul din el, fiindcă este unul dintre cele mai interesante RPG-uri autohtone. Toate elementele necesare pentru a pune în mișcare roțițele mecanicilor ce te țin la mouse și tastatură sunt bine implementate, de unde și torrentul de aprecieri pozitive. Dar Scorpius lucrează acum la ceva complet diferit: un „rogue-lite” shooter cu tematică hardcore SF-cyberpunkish construit pe fundația tehnologiei Unreal. Cele două jocuri nu par să aibă multe elemente de design în comun, iar acest lucru descrie capacitatea studioului de a se adapta și evoluă – trăsături specifice producătorilor independenți, mai curajoși și imaginativi decât corporațiile AAA

din prezent. Să îl lăsăm pe Eugen Udrea, co-founder Scorpius, să ne spună mai multe despre ce înseamnă progresul indie românesc prin PositronX.

EUGEN: Având o istorie în dezvoltarea de software, jocuri și tehnologie pentru jocuri, cât și pasiunea și determinarea de a nu abandona lucruri în care credem, derularea unui nou proiect a venit natural și firesc pe ordinea noastră de zi. Având câteva prototipuri în lucru, dar și coroborat cu experiența și învățăturile căpătate în urma procesului prin care am trecut cu I Shall Remain, am decis ca următorului joc să îl adăugăm câteva caracteristici importante: să fie mainstream, ușor de înțeles și de abordat inițial, să folosească o tehnologie la zi și ușor abordabil de streameri.

Deși foarte diferite din punct de vedere al design-ului, ambele proiecte au totuși câteva asemănări semnificative: randomizarea și rejucabilitatea sunt cele două mari caracteristici prezente atât în I Shall Remain, cât și în PositronX. I Shall Remain oferă într-o campanie de aproximativ 30 de ore de joc

opțiuni variate în modul în care abordezi avansul personajului tău, modul în care îți construiești echipa și în care evoluează monștri. Următorul playthrough cu siguranță nu se va simți la fel. Același lucru se întâmplă în PositronX dar la un alt nivel. Miezul jocului stă chiar în această paletă de opțiuni, decizii și alegeri.

NIVELUL2: Cred că nu strică să rămânem puțin ancorați în trecut. Ce semnifică pentru Scorpius succesul internațional de care s-a bucurat I Shall Remain și cum s-a manifestat acesta rezultat pe scena de acasă? A contat I Shall Remain mai mult „dincolo” decât „aici”?

EUGEN: Din nefericire, I Shall Remain a fost aproape invizibil pe scena autohtonă. Fiind un joc indie, primul joc comercial al unei firme fără renume, dar și lipsa bugetului de marketing -- acestea împreună credem noi că probabil au dus la această situație. Nu putem să nu menționăm și faptul că presa scrie despre tine doar dacă tu însuți aduci aportul de vizibilitate de care este ne-



voie ca acel articol să aibă sens să existe. E ușor de înțeles de ce se întâmplă așa, de aceea noi considerăm că e un lucru important de luat în seamă atunci când îți lansezi primul produs.

NIVELUL2: Prin ce mijloace ați reușit finanțarea proiectelor voastre?

EUGEN: I Shall Remain a fost finanțat inițial din surse externe. Odată însă ce finanțarea s-a încheiat, Scorpius a preluat rolul și a sușinut complet dezvoltarea pe o perioadă de 2 ani (începând cu versiunea Alpha, Steam Early Access, Beta și Steam Release). PositronX este finanțat intern pentru moment și este posibil să mergem așa până la finalul dezvoltării. Nu excludem însă existența unui publisher sau unui finanțator extern, atunci când aceste oportunități vor apărea.

NIVELUL2: Ai zice că, în ciuda vitezei internetului românesc, veștile circulă destul de greu pe la noi. Par răutăios dacă spun că e mai leșne să scrii despre GTA sau Overwatch, dar e o realitate. Să fie aparentă lipsă de interes a canalelor media din zonă un impediment în calea promovării unui joc dezvoltat local?

Voi cum ați promovat I Shall Remain?



EUGEN: I Shall Remain a fost promovat pe canale normale, situri de profil și youtube. Pentru orice apariție însemnată trebuie ori să luptă vitejește, ori să plătești bani buni; mai ales atunci când ai un joc necunoscut pe care lumea nu e instantaneu atrasă să îl joace.

NIVELUL2: Ce înseamnă să coordonezi o echipă, să creezi un mediu eficient și funcțional în cadrul unui studio indie atunci când lucrează la un proiect nou?

EUGEN: O consecință a dezvoltării produselor cu o echipă mică este, în primul rând, asigurarea că rolurile principale ale proiectului pot fi acoperite de oamenii pe care îi avem. Pentru noi, cel mai important pas este acela în care decidem aportul fiecărui om la diferitele cerințe ale proiectului. Cineva trebuie să se ocupe de tehnologie, cineva de design, altcineva va trebui să aibă în vedere partea artistică. Orice nu putem suplini

devine o problemă pe care trebuie să o rezolvăm foarte curând. Unele dintre prototipurile de joc pe care le avem în dezvoltare, chiar dacă mai viabile din punct de vedere financiar, nu se înscriu însă în target-ul și puterea echipei de a le duce la bun sfârșit, în consecință ele rămân în standby pentru mult timp.

În proiectele noastre, întotdeauna am avut un om care are cunoștință de minimum 75% din tot ce se întâmplă în produs, de la relația cu oamenii, la ce se dezvoltă și cum, sau cum se joacă și se simte jocul. Deciziile le discutăm și le luăm însă împreună.

Coordonarea echipei în cazul PositronX (dar și pentru I Shall Remain a fost la fel) este un task care se împarte între a te asigura că cei care creează conținut sau dezvoltă cod merg în direcția dorită, până la discuțiile cu contractorii externi, modul în care împărți bugetul și aloci prioritățile.



Scorpius Games



NIVELUL2: A fost dificilă trecerea de la un RPG de școală veche la un joc din cu totul altă sferă, aşa cum este PositronX?

EUGEN: Suntem gameri de peste 20 ani și am jucat o mare varietate de jocuri de-a lungul timpului. În consecință, putem spune că suntem familiarizați cu vechile abordări, dar în același timp și cu noile tendințe. Nu putem spune că trecerea a fost dificilă, însă un lucru este clar; necesită mult mai mult trial & error decât ne-am așteptat pe aceeași direcție.

În altă ordine de idei, nu putem nega plăcerea de a aborda o direcție nouă (un nou gen de joc, o nouă tehnologie) și de a lucra la un produs în totalitate nou. În general, după o lungă perioadă de dezvoltare (dezvoltarea I Shall Remain a durat 3 ani), e firesc a-ți dori să încerci ceva nou.

NIVELUL2: Care sunt sursele de inspirație ce stau la baza noului rogue-lite shooter – sau ați plecat pur și simplu de la un blueprint în

totalitate originală?

EUGEN: Proiectul nu a plecat ca un rogue-lite, ci o combinație de survival, exploration și puzzle într-o structură tip Cube, generată random, într-un viitor cu tehnologie avansată. Ideea inițială a fost foarte interesantă, însă nu foarte ușor de înțeles de către jucători, adresându-se unui public de nișă. Deasemenea, ritmul jocului ar fi avut de suferit iar una dintre cerințele de alegere a unui nou proiect pentru Scorpius a fost aceea de a fi ușor de înțeles și abordabil.

Pornind însă de la acea idee, am adaptat-o astfel încât să o putem înscrive (cu câteva excepții) într-un trend curent care se pretează pieței. Putem spune că am simplificat-o mult, am înlăturat structura Cube (care însemna deplasare macro în 3 dimensiuni) și câteva funcționalități majore legate de navigația în acea lume.

Dar da, a fost o idee originală care a fost adaptată în timp către ceva mai apropiat de mainstream.

NIVELUL2: Presupun că un astfel de joc ridică probleme speciale. Din primele observații, tridimensionalitatea nivelurilor implică, printre altele, un AI avansat și mecanici complexe. Este dificil să ajungi la un echilibru între toate aceste elemente?

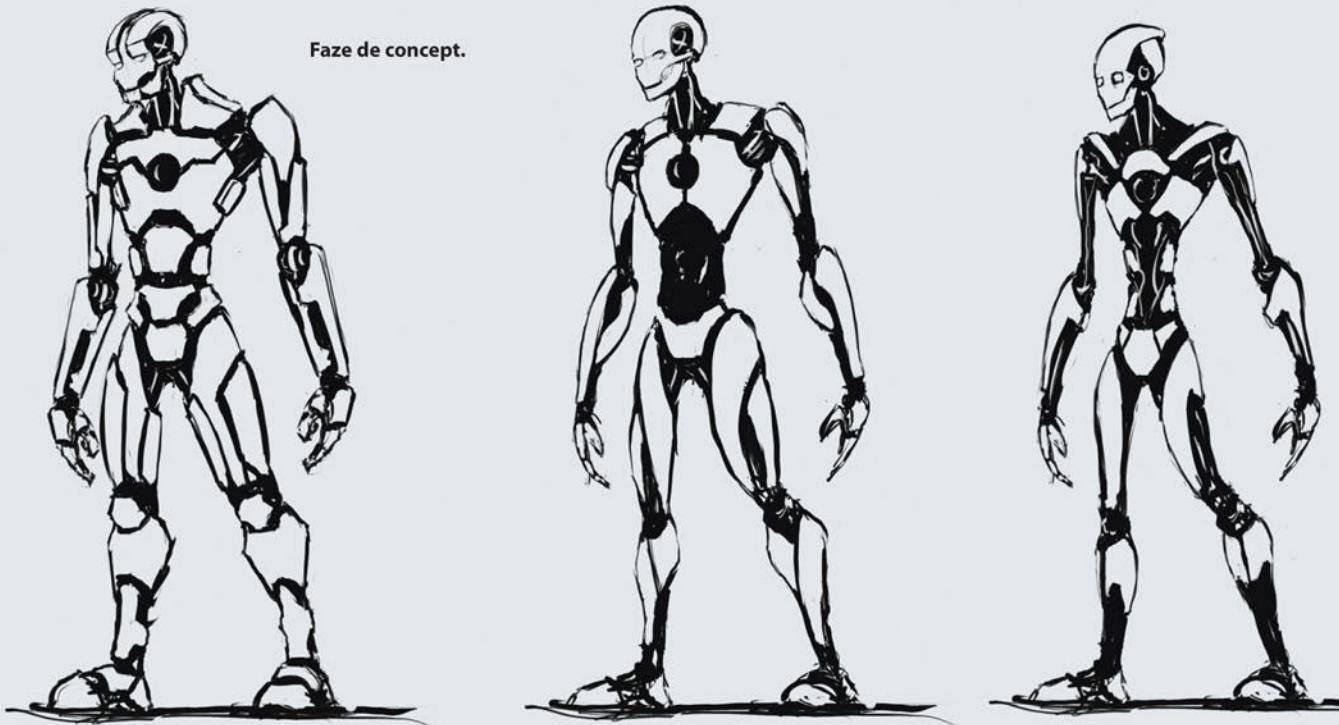
EUGEN: Încă nu am atins acest echilibru (jocul fiind în Early Pre alpha sau mai bine spus, în plin proces de dezvoltare) însă cu siguranță vom găsi elementele corecte pentru a armoniza toate elementele prezente în joc. Lucrul important -- pe care trebuie să îl facem foarte clar -- este că jocul nu se limitează la mecanicile unui First Person Shooter și atât. Dacă îl joci ca unul, vei pierde rapid. De exemplu, abilitățile sunt indispensabile -- dacă nu înveți să le folosești, să vezi exact ce fac și când este optim să le folosești, nu vei ajunge departe. Navigarea este foarte importantă. Dacă stai doar pe loc și te împuști cu inamicii din față, nu vei rezista mult.

Elementele care fac jocul interesant, din punctul nostru de vedere, sunt și cele care îl diferențiază de mainstream-ul genului. Ar putea să îl ridice, dar la fel ar putea și să îl doboare. Rămâne de văzut în ce direcție va înclina balanța. Cu siguranță însă, abilitățile pe care personajul tău le poate folosi în timpul jocului vor genera interes, aici nu avem nici o indoială.

NIVELUL2: Sincer să fiu, deviza „PLAY. DIE. REPEAT” mă duce cu gândul la un grad ridicat de dificultate. Este PositronX un joc orientat spre o categorie aparte de jucători?

EUGEN: Similar cu alte rogue-lites de pe piata, jocul are întradevăr un grad mai ridicat de dificultate. Pentru cei care însă abordează acest gen de jocuri, nu gradul ridicat de dificultate îi face să aleagă să joace, ci modul în care acel grad





Faze de concept.

de dificultate generează sau nu frustrare. Atât timp cât jucătorul înțelege că jocul este cinstit, chiar dacă foarte dificil, va continua să butoneze.

NIVELUL2: Grafica jocului arată foarte bine, iar acțiunea are un ritm destul de alert. Ai putea spune că motorul Unreal a fost unealta ideală în cazul lui PositronX? Care sunt avantajele directe și de ce ați ales acest engine?

EUGEN: Am ales Unreal pentru mai multe motive, principalul fiind modalitatea prin care poți obține calitate ridicată cu consum rezonabil de resurse. Din start am dorit ca PositronX să arate

bine -- este de dorit ca produsul să trezească interesul din punct de vedere vizual. Suntem indies, nu ne permitem campanii de marketing mari sau modalități sofisticate de a atrage atenția.

Un al doilea motiv a fost modul în care Unreal oferă suport 'out of the box' pentru lucrările de care noi avem nevoie: navigare, pathfinding, networking, performanță. Din punctul nostru de vedere este cel mai potrivit tool pentru a dezvolta PositronX.

NIVELUL2: Când estimezi că vom putea juca primul demo și pe când o variantă finală?

La ce platforme de distribuție vă gândiți?

EUGEN: Primul demo va fi disponibil odată cu intrarea în Steam Early Access, care se va întâmpla cu siguranță până la sfârșitul anului. Release-ul pentru varianta finală depinde de mulți factori, dar estimăm ca dată de lansare Q1 2017.

Sper că ați parcurs cu interes discuția cu Eugen și introducerea în munca și obiectivele celor de la Scorpius. Cât despre rezultatele lor, I Shall Remain trebuie că este deja în lista jocurilor voastre preferate din Steam. Supraviețuitori, băutoriilor de iaurt, supraviețuitor! **Aidan**



ÎN CARE KILLHOUSE GAMES DĂRÂMĂ UŞILE SUCCESULUI

Când am fost îndrumat de KiMO spre un interviu cu și despre KillHouse Games, am simțit fluturi în stomac. Știi, să-mi fie rușine și să rămân fără brichetă când voi avea mai mare poftă de o țigară (fumătorii înteleag natura blestemului), dar Door Kickers nu aterizase niciodată în farfuria mea, în ciuda succesului incredibil pe care jocul studioului din București îl înregistrase la nivel global. Acum intenționez să corectez eroarea, așa că am reușit să-i smulg câteva cuvinte lui Dan Dimitrescu, omul cu game designul, un tip pasionat de tot ce înseamnă domeniul militar – și asta se vede în creația KillHouse, așa cum urmează să radieze din sequel-ul aflat în pregătire.

NIVELUL 2: *Dan, prefer să intru direct în miezul problemei care și-a făcut cuib în mintea mea, după ce mi-am făcut temele despre Door Kickers: cum reușește un studio indie să gestioneze volumul impresionant de succes înregistrat, ținând cont că ați scos pe piață unul dintre cele mai tari jocuri de strategie, cu o direcție căt se poate de originală? Apasă această presiune pe munca investită în Door Kickers 2?*

KHG: Mulțumim pentru laude! Nu știu dacă merităm cuvinte așa pompoase, dar noi, ca și userii noștri, suntem foarte mulțumiți de Door Kickers. În ceea ce privește presiunea, nu aş zice că există. Sigur, jucătorii ne scriu aproape în fiecare zi, ne trimit întrebări sau sugestii și vor să

află cât mai multe noutăți despre dezvoltarea sau designul DK2. Noi le răspundem, iar dacă sugestiile lor nu se potrivesc cu planurile noastre, le explicăm de ce e mai bine să nu facem cum zic ei. Door Kickers 2 este un proiect foarte bine definit ca direcție, iar noi avem o vizion personală asupra ceea ce facem, aproape insensibilă la presiune exteroară.

Pe de altă parte, jocul este foarte clar o evoluție pe direcția începută cu primul Door Kickers, așa că, în general, nu există riscul să surprindem userii negativ. Nu uita nici că Door Kickers 2 va trece și el prin crowdfunding și Early Access, deci așteptăm și ne asumăm un volum imens de feedback de la jucători.





Dan Dimitrescu, game designer și co-fondator KillHouse Games, explică.

NIVELUL2: Plimbă-mă puțin pe circuitul emoțional prin care KillHouse Games a trecut ca echipă, din fază de concept și până când ați realizat că tocmai aveți în față cel mai bun joc tactic din 2014.

KHG: Ideea Door Kickers ne-a venit, cred, prin 2011. Căutam un joc relativ simplu ca realizare, dar puternic din punct de vedere al gameplay-ului. Neapărat ceva original și care să ne place... și ne-a venit ideea cu blueprinturile de clădiri și mecanica de desenat path-uri. Am adăugat niște Rainbow Six planning mode plus pasiunea mea pentru special forces - și cocktailul era gata.

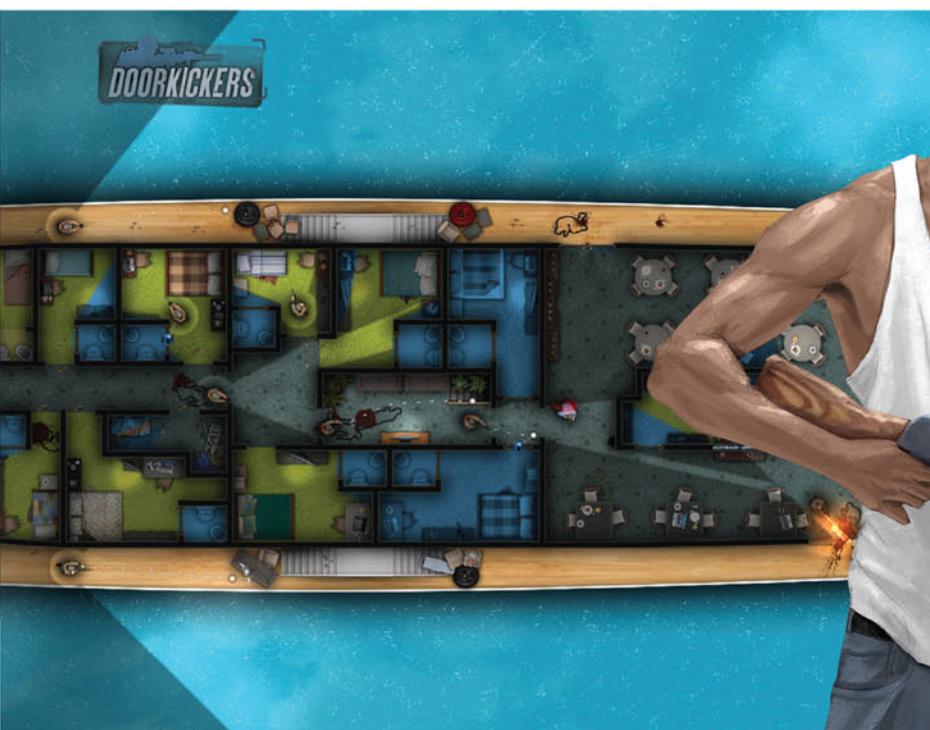
De fapt, în perioada respectivă lucram la alt

joc (ceva cu avioane), ne luasem liber de la serviciu pentru a trudi la acesta, voiam să o rupem cu corporate gamedev și problemele asociate: lipsa implicării, sentimentul că nu avem control și nu contăm, proiecte cu care nu ne identificam. Door Kickers ni s-a părut o idee mai bună decât ce lucrăm atunci, dar nu am vrut să fim genul de echipe care schimbă proiectul la fiecare 2 luni. Seriozitate, dedicare și concentrare, de astea e nevoie. Fast forward la sfârșitul lui 2012 și vedem că schimbăsem serviciul, dar eram tot corporațiști. Proiectul indie cu avioane murise, dar ideea Door Kickers cocea undeva în spate. Mai urmărisem piața, proiectele similare, și știam că putem aduce ceva nou. Așa că am făcut pasul, am lă-

sat serviciul și ne-am apucat de Door Kickers, full time! În general, dezvoltarea jocului a mers bine, însă inițial nu aveam bine acoperită partea vizuală. Aveam un fost coleg care teoretic făcea grafică, dar practic nu găsea timpul necesar și ne ținea pe loc. Frustrare maximă și căutări zadarnice pentru o soluție. Nimeni nu credea că se pot face jocuri indie de succes în România, și atunci nu voiau să se alăture proiectului nostru. Într-un final am avut noroc de ghinionul altuia - un grafician excelent "disponibilizat" de altii, om serios și competent. Eram și prieni, așa că s-a potrivit bine în peisaj, și astfel Door Kickers a luat formă grafică. După câteva luni, jocul era funcțional și "funcționa" - te distrai jucând și simteai că ești intelligent atunci când îți ieșea vreo stratagemă. Dar timpul de dezvoltare se lungea și capacitatea de focus scădea. Dacă ar fi să trag o concluzie aici, noi sfătuim orice echipă indie să lanseze ceva pe piață în cel mult 6 luni. E nevoie de o confirmare a proiectului sau moralul echipei se duce dracului. Așa că și noi am lansat o primă versiune în martie 2013, și impactul pozitiv s-a văzut imediat! Jocul a vândut și - mai important - a format o comunitate! A fost nevoie să trecem de Steam Greenlight - lucru încă incert în 2013 - și, din nou, tot comunitatea ne-a ajutat. Într-un final, ieșirea pe Steam a adus și grosul vânzărilor și atenția media, dar succesul de critică nu a fost o surpriză. De la început știam că realizăm ceva special, deci titlul obținut pe Rock Paper Shotgun a fost doar o confirmare, dar una foarte foarte plăcută.

NIVELUL2: Vorbim despre un titlu în care strategia și tactica au rolurile principale. Îmi imaginez că cele două au contat semnificativ și în procesul de realizare al jocului. În ce măsură a fost dezvoltat Door Kickers din inerție și entuziasmul, versus planificare atentă, pas cu pas?

KHG: O întrebare complicată, pentru un răspuns simplu - adevărul este undeva la mijloc. Ne-am făcut un plan de bază, ceva ce noi considerăm „common sense”: calculează-ți riscurile și căștigurile, piața, resursele; nu lucra mai mult de 6 luni fără să ai confirmarea proiectului. Ai grija ce vrei să pui pe piață pentru a atinge acest deadline, și ai grija cum dozezi update-urile ulterioare pentru a menține interesul și entuziasmul jucătorilor! Jocul nostru se bazează parțial pe folosirea clasei potrivite la locul potrivit, iar aceste clase au fost introduse gradat în perioada de Early Access: Pointman, care se mișcă rapid și trage primul, Assaulter, care domină lupta la distanță cu carabina din dotare, Shield, care protejează echipa și deschide drumul în situații dificile, Breacher, care deschide orice ușă cu shotgun-ul, dar nu face față la distanță...





Fiecare din cele 5 clase a adăugat opțiuni importante în gameplay și a făcut jucătorii să reia misiunile mai vechi pentru a vedea ce soluții pot găsi acum și pentru a-și îmbunătăți performanța. Toate acestea au fost oarecum gândite de la început, dar și ajustate din zbor, după cum simteam versiunea și publicul. Mai mult, am lansat din când în când sondaje de opinie care cereau părerea publicului despre cum să organizăm dezvoltarea în perioada imediat următoare. Nu le lăsăm chiar orice opțiune, dar ii ascultam - și asta era iarăși parte din planul nostru.

NIVELUL2: Ce înseamnă să faci game design atunci când îți propui să reușești...

KHG: Designul în faza de dezvoltare inițială a unui produs încearcă să balanseze timpul de dezvoltare (conservator) cu adăugarea cât mai multor features pentru a face proiectul atrăgător. Adică încerci să faci cel mai tare joc, dar să-l și scoți pe piață într-un timp rezonabil - vezi regula celor 6 luni. Dar...asta e teoria, eu nu pot să tai din features prea bine, gândesc proiectul într-un fel în cap ("perfect") și aia e! Ne chinuim să îl ducem la bun sfârșit. Pentru că nu sunt totuși copil, fac designul cu măsură, de la început. Deocamdată se pare că am măsurat corect.

NIVELUL2: ...și ce înseamnă să faci game design după ce ai reușit?

KHG: Etapa aceasta mi se pare mult mai grea! Lucrând la versiunea 2 îmi pare că Door Kickers 1 a atins un balans potrivit de complexitate și uzabilitate - meniuurile au suficiente opțiuni tactice fără să își piardă claritatea, fiecare opțiune e distinctă și importantă. Acum vrem să adăugăm opțiune de sprint, Rules Of Engagement, ordine de a "sta cu capul la cutie", și apare întrebarea: unde încap toate acestea?

NIVELUL2: Crezi că un sequel trebuie să introducă în toate una o cantitate mare de conținut nou, sau poți ridica la următorul nivel un proiect doar rafinând mecanici deja existente, funcționale?

KHG: Dacă înțeleg corect întrebarea, cred că tărie că jocurile care nu se bazează pe content (niveluri, poveste etc.) trebuie să permită modding și crearea de conținut de către utilizatori.

Deci partea de rafinare și exploatare a mecanicilor existente cade în sarcina utilizatorilor, iar dezvoltatorii jocului se ocupă de crearea următoarei generații a engine-ului. Un beneficiu al acestei "politici" este și că modderii sunt o categorie de oameni foarte activi în mediul online, care devin propaganisti ai jocului odată ce sunt cooptați în ecosistemul lui. Utilizatorul de rând privește și el cu ochi buni toată afacerea, pentru că el are de căstigat conținut nelimitat pentru joc. Concret, în cazul nostru, Door Kickers 2 schimbă totul, de la zero - pornind de la motorul grafic, trecând prin opțiuni tactice noi și damage model regândit, și terminând cu adăugarea multiplayer-ului cooperativ și campaniei noi, cu conținut generat și management de unități. Ce crezi, sună asta ca o simplă rafinare sau ca o (r)evoluție?

NIVELUL2: Îmi sună a design intelligent. În altă ordine de idei, poate fi calitatea unui joc reflectată doar în vânzări? Pentru că mulți oameni cu creioane în mână cred că succesul și calitatea reies exclusiv din profit.



KHG: Calitatea unui joc este în primul rând reflectată în părerea jucătorilor despre ea. și critica e importantă, dar, în ambele cazuri, nu trebuie să uiți că nu poți mulțumi pe toată lumea.

Vânzările sunt un pic factor și de noroc, fără inspirație de business, lucruri care nu țin direct de calitatea jocului. Poți să faci un Moba indie decent, dar de ce i-ar păsa jucătorului de el? Cum faci să concurezi cu giganții de pe piață și...chiar era nevoie de tine? Ca indie developer, succesul este și lansarea unui joc pe piață purtând numele tău. Dacă poți să trăiescăt decent, în măsura aşteptărilor tale, e destul, iar mai târziu ai CV-ul și experiența care te vor duce departe. Pe de altă parte, calitatea jocului contează în vânzări doar până la un punct, care este foarte subiectiv. Dacă un joc aduce o experiență inedită, cumpărătorii pot accepta și ignora multe defecte. Jocurile inovatoare li se iartă multe, pentru că jucătorii nu au alternativă! Când treci însă la v2, să te ții! Critica nu te mai iartă.

NIVELUL2: Ti-a fost vreodată frică să mergi într-o direcție nouă în timp ce concepeai Door Kickers? Adică, ti-ai spus vreodată "Hei, chestia asta pare incredibil de cool pentru mine, dar nu știu cum urmează să fie receptată de public"?

KHG: Orice design trece printr-un proces de rafinare, idei sunt adăugate și eliminate și asta nu e o tragedie. Poți băga ceva azi și mâine să îl

scoți, fie îți dai seama că nu merge, fie că e prea costisitor de implementat. Dar pentru mine, genul jocului este clar și eu fac în primul rând jocuri care îmi plac mie, iar publicul este pe aceași lungime de undă. Aș că pot judeca dacă un element de design se potrivește cu jocul sau nu. Avem norocul că Door Kickers este un gen relativ original, gen pe care noi îl definim. Putem băga orice chestie cool în el și în Task Force North veți vedea unele lucruri foarte tari. Dar ținem cu dinții și de propria identitate, astfel încât să nu stricăm modul în care se joacă jocul și experiența de bază. Sau, cum s-ar zice în limbaj corporatist - pilonii de bază ai brandului.

NIVELUL2: Afectează absența DRM-ului vânzările unui joc indie?

KHG: În epoca crowdfunding-ului, lipsa DRM-ului este un punct important de marketing și un pilon în stabilirea unei relații de încredere mutuală cu publicul. Ei vor să-ți dea banii fără rezerve și așteaptă ca și tu să le dai jocul la fel, fără limite. Cei interesați de joc te vor întreba de la început dacă există versiune DRM-free. Dacă răspunsul e pozitiv, ești unul de-al lor. Pe de altă parte, make no mistake about it: toată lumea vrea să aibă jocul și pe Steam, cu tot cu DRM. Probabil vrei să știi cum e cu



Work in progress.



pirateria? Cineva mai deștept ca mine zicea că "pentru un joc indie, obscuritatea este un pericol mai mare decât pirateria". Chiar și când jocul tău este pe piață de câțiva ani și a vândut sute de mii de copii, tot o să apară cumpărători noi care "abia au descoperit jocul". Cu cât se vorbește despre jocul tău mai mult, cu atât e mai bine pentru tine - iar dacă unii vor pirata jocul, ei bine, asta e ceva ce trebuie să accepți. Dacă nu bagi DRM, evident nu pierzi nici timp să-l implementezi, să-l testezi și nici nu sunt sanse să ai probleme cu el. Ca unul care a trăit pe viu niște lansări de jocuri cu probleme de DRM (vezi Starforce, UPlay), pot să zic ce am zis și atunci - dar nu am fost ascultat: mai bine nu. Concentrează-te ca jocul să meargă bine pentru cumpărători, ca experiența lor să fie cât mai sim-

plă și totul va fi bine. Dacă DRM-ul nu satisfac această cerință, nu îl implementa. și nu crede niciodată marketingul firmelor de DRM.

NIVELUL 2: Înainte să închei, aş vrea să îmi povesteşti câte ceva despre motivaţia din spatele unui studio - ori din spatele persoanei implicate în dezvoltarea de jocuri --, atunci când porneşti la drum către destinaţia "Make it, or break it."

KHG: Motivația noastră e simplă - voi am să devinem independenți și să facem jocuri cool. Să avem control creativ, un mecanism de decizie simplu, și să interacționăm direct cu fanii. Ține minte că noi veneam din firme mari, din "corporate gamedev", și vroiam opusul experienței de acolo. Fix asta am obținut. Putem vorbi și despre beneficii financiare, dar mai important este că suntem proprii stăpâni - lucrăm la ce vrem și când vrem. Te simți neinspirat și fără chef de muncă? ieși afară, bea o bere, dă un Overwatch, citește o carte. Orice soluție e co-

rectă, dar noi suntem auto-motivați mult peste medie și nevoie de creație face parte din gena noastră. Dacă vîi la lucru ca să ai unde să stai pe Facebook, mai bine stai la stăpân. Cineva sfătuia antreprenorii foarte bine: "Stay hungry!", dar foamea este una spirituală, pentru că am lucrat în continuare și dacă am avea banii lui Notch. Când

MINI REVIEW



lucram la Ubisoft, m-am rugat să mă repartizeze la Ghost Recon Future Soldier, dar ei mă țineau la Assassin's Creed, care mă lăsa rece. Ei, pe mine mă mâncă să fac un joc cu Special Forces, considerăm că am ceva de zis, aşa că am plecat și am creat Door Kickers.

NIVELUL2: În loc de concluzie, poți să ne lași pe toți cu gura căscată dându-le cititorilor

NIVELUL2 câteva detalii la cald din următorul Door Kickers 2 Task Force North?

KHG: Păi, e simplu - noi facem jocul anului. Task Force North nu țintește să fie doar jocul de referință al genului squad tactics, ci și un joc serios care îți va pune probleme reale de strategie și morală. Evident, vorbesc în primul rând aici despre modul Campanie. Ne-am inspirat din cartea "Task Force Black" a lui Mark Urban, o cronică detaliată a efortului combinat Delta Force - SAS pentru distrugerea Al Quaeda în Irak. Ce e de reținut aici e că jucătorul va trebui să facă management pe multiple unități - fiecare cu capabilități și clase diferite. În premieră, va avea acces și la unități Române, dar despre cine e vorba și ce vor aduce "la masă" nu zicem încă. Chiar sunt curios ce cred cititorii voștri! Vorbeam mai sus despre alegeri morale, și simt nevoie să detaliez un pic. Jucătorii Door Kickers ne-au scris despre cum il

folosesc la antrenamentele poliției, a diferitelor unități din US Army. Jocul funcționează ca tool de antrenament și ca joc de tactică pentru că te lasă să experimentezi - încerci ce vrei și ce te duce capul, și vezi ce funcționează, și de ce. O libertate similară vrem să lăsăm la nivel strategic. Jucătorul va avea acces la o multitudine de opțiuni istorice sau care ar fi putut fi folosite dar nu au fost. Vrei să te aliezi cu o factiune rebelă? Go ahead - nu te vor mai ataca, dar poți antagoniza alte secte. Vrei să permiti închisori CIA? Sigur, vei primi ceva intel de acolo, dar dacă se află de ele, mult noroc cu opinia publică. Și dacă opinia publică nu mai e de partea ta, gentlemanii englezi se ridică și pleacă, cu tot cu excelentele trupe SAS. Fă alegerile pe care le vrei, dar fi gata să acceptă consecințele. Ce zici, sună interesant?

NIVELUL2: Credem că mă refer la Door Kickers și Door Kickers 2, "interesant" este un cuvânt care nu poate să le facă cinste. Sper că cititorii noștri vor aprecia versiunea completă din această ediție, rămânând hyped cu gândul la următoarea. Dan, îți mulțumim pentru timpul acordat! **Aidan**



Mă pierd ușor cu firea în jocurile top-down dificile, unde este nevoie de foarte multă concentrare, unde micromanagementul, strategia și tactica primează. Hotline Miami a fost multă vreme excepția de la regulă, căci reușea să mă țină lipit de monitor grație direcției artistice unice, absolut splendide. După o vreme, Monaco mi-a smuls zâmbete în multiplayer. Însă Door Kickers, pe care, din păcate, l-am descoperit târziu, a spart ușa unei concepții eronate și mi-a arătat că, de fapt, aveam în sânge placerea repetiției până la eficientizare totală. Dezvoltat cu multă pasiune și atenție de către KillHouse, Door Kickers adoptă o atitudine serioasă și se îndreaptă spre statutul de simulator militar tactic, făcând din inteligență și răbdare resursele principale. În esență, jocul se rezumă la coordonarea unei echipe SWAT în niveluri individuale sau pe parcursul unor campanii dificile. Gameplay-ul păstrează o formulă minimalistă, căci acțiunea de desfășoară în timp real, fără ture sau AP-uri, evenimentele decurgând cât se poate de fluid și natural. Între toate elementele ce compun Door Kickers există o chimie perfectă, inclusiv pe ramura "RPG-istică", de unde evoluția echipei - nu-



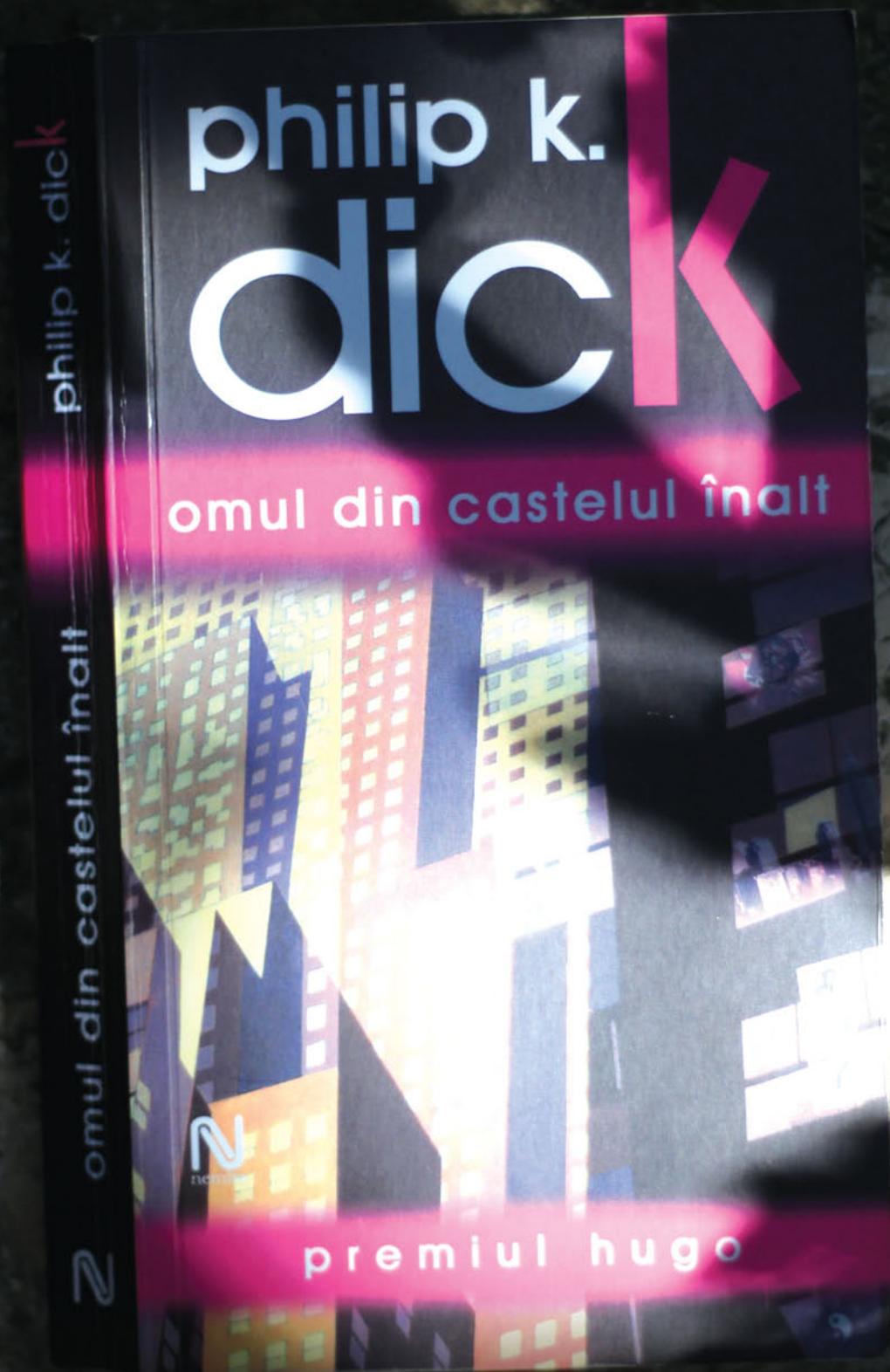
mită doctrină –, clasele și îmbunătățirea echipamentului pot fi croite în funcție de cerințele misiunilor. O multitudine de detalii surprinzătoare conturează scenarii plauzibile, începând cu animațiile teroriștilor neutralizați și sfârșind cu atenția acordată decorului, grafic și sonor. Controlul croit pentru mouse și touch reduce din stresul alocat mutării trupeștilor pe ecran, ceea ce facilitează răspunsuri rapide, chiar dacă există posibilitatea să împărți ordine folosind modul Pauză. Anumite situații sunt de-a dreptul spectaculoase și mă au lăsat cu gura căscată până la urechi, fericit că am reușit să penetrez fără pierderi teritoriul inamic. Armele, uneltele high-tech și abilitățile specifice claselor deblocate la nive-



luri mai mari trebuie combinate cu armamentul potrivit, descris amănuntit în baza de date. Indiferent câte ore investești în misiuni, simți mereu nevoie îmbunătățirii asaltului, aşa că trasezi planuri tot mai curajoase, memorezi trasee, începi să faci diferență dintre situațiile ofensive, în care lunetistul poate elimina ținte expuse, și cele defensive, când acoperirea oamenilor tăi este decisivă. Sprijinindu-se pe AI-ul convingător, mecanicile inedite și level designul deștept, Door Kickers reprezintă un vârf de lance al genui. Da, este pretențios, neierător, căteodată frustrant din cauza dificultății, dar, până la lansarea continuării, rămâne o producție autohtonă cu un magnetism inegalabil.

REALITATE, JOC ȘI ARTĂ

„(...) Cerebron, atacînd problema cu metode exakte, a descoperit trei categorii de balauri: nuli, imaginari și negativi. Toți aceștia, după cum s-a spus, nu există, dar fiecare categorie nu există în mod diferit.”
(Stanislaw Lem - Ciberiada)



În amintirea lui Giordano Bruno și a lui Ioan Petru Culianu.

„NU sclavie!

Eu urăsc fundamental, ireductibil, sclavia. Ura mea pentru sclavie, în orice formă ar fi aceasta, nu poate fi depășită de nici unul din sentimentele de care sănătatea capabil. Mi-e teamă de moarte infinit mai puțin decât urăsc sclavia. Caz particular minor al acestei școli fără margini este felul în care abordezi orice joc ce facilitează exercitarea liberului arbitru, ce are un sistem de acțiuni și consecințe. Niciodată nu voi alege o linie de dezvoltare a personajului meu care să-i permită acestui să adopte sclavia sau să sprijine pe practicanții acestia. De aceea, spre exemplu, în Gothic 3 nu pot niciodată să joc de partea orcilor sau a hashishinilor, pentru că toți acești folosesc sclavi și încercă prin orice mijloace să-și sporească efectivele de sclavi. Și exemplele, foarte numeroase, ar putea continua aproape indefinit, sănătatea titluri în care poți fi un suporter activ al sclaviei, dacă vrei.

Vampirii din add-on-ul Dawnguard folosesc oamenii ca sclavi, reducându-i la condiția de vite de povară și hrănă, de septel. De aceea îmi este imposibil să abordezi jocul altcumva decât luptând fără cruce împotriva clanului de vampiri care încercă să transforme în sclavi creaturile unui întreg plan al realității, Nirn-ul.

Problema este că vampirismul în Dawnguard este o componentă importantă de gameplay. Dacă alegi să devii vampir îți devine accesibil un skill tree dedicat, ce conține abilități ce pot fi folosite de tine atunci când vrei să te metamorfozezi în starea superioară a vampirului, cea de Lord Vampire. În plus, acesta principală din Dawnguard este diferită pentru un vampir. Așa se face că, dacă ești un bun profesionist al jurnalisticii de jocuri, vei dori să informezi obiectiv și pe larg cititorii și vei parcurge acest add-on de Skyrim pe ambele variante, profund antagonice – cea de vampir și cea de membru al Dawnguard.

Dar eu nu pot face asta, eu nu pot fi stăpiniator de sclavi. Singura cale pentru mine a fost să mă alătur celor din Dawnguard și să lupt împotriva vampirilor. De aici și incompletitudinea prezentului articol – nu vă pot spune nimic din perspectiva cealaltă. Mai mult chiar, a apărut și pentru vîrcolaci un skill tree, în sfîrșit, dar nici despre acesta nu pot să vă spun nimic, pentru că nu aș alege niciodată conștiință să fiu o creatură care poate pune în pericol pe alții, având momente în care nu se poate controla. Deci, nașa.

Fragmentul citat anterior este luat din fosta revistă Level, cum unii dintre voi v-ați dat seama deja, fiind parte din articolul pe care l-am dedicat expansion-ului Dawnguard, al celei de-a cincea generații a seriei The Elder Scrolls, pe nume Skyrim.

Ceea ce am spus acolo este cu totul adevarat și mă definește ca om la nivelul cel mai profund. Dar poate că la fel de importantă este și o afirmație pe care am făcut-o pe forumul Level, ca urmare a reacțiilor negative ale multora dintre voi, cei care au spus că ar fi trebuit să-mi fac

datoria de jurnalist și să joc ca vampir și ca vîrcolac, deoarece „una este jocul și alta este realitatea”. Răspunsul meu, pe care doresc să-l detaliiez și explic astăzi, ducându-l apoi către un pic mai greu bănuibile consecințe, a fost unul simplu:

„*Pentru mine nu există nici o diferență între imaginar și real!*”

Pentru a înțelege, însă, afirmația mea – care mă aruncă direct în cuibul de cuci – trebuie să explic un pic ce este realitatea. Da, da, imaginarul nu trebuie explicat, putem, paradoxal, înțelege mai ușor acest termen, avem o grămadă de locuri comune, de banale peisaje, de extraordinare paralele ori de spaime insondabile, cu ajutorul căror găsim comuna măsură a imaginariului, pentru fiecare dintre noi și pentru toți deopotrivă.

Realitatea, însă... Ei bine, realitatea este o curcă cu nădragi și fundițe multicolore prinse-n pene, ce cîrîie întărită la orice tentativă a omului care încercă să pună mîna pe dînsa și să zică despre ea că este un animal care există. Lucru dracu' să definești realitatea, căci cine altul decât un Lucifer poate cîteza să tragă preșul de sub Creator, încercînd să ne convingă de tăria materiei din care vrea să ne determine să credem că suntem alcătuiri – și prin care dorește să ne facă sclavii săi.

Există, însă, o definiție foarte simplă, și care nu dă putere aceluia Diavol ce ne împinge să punem semnul de egalitate între materie și realitate:

„*Realitatea este ceea ce nu poți schimba.*”

Unul din avantajele acestei sumare definiții este acela că surprinde maleabilitatea realității. Realitate pe care cei mai mulți și-au imaginat-o ca fiind imuabilă, în forma ei ultimă. Da, vedetei aici o impecabilă naivitate: unii au cresut că prin cunoaștere se poate ajunge pînă la realitatea ultimă, aia de beton, cea de neclintit, tătuca tuturor lucrurilor, cauza întregii existențe. Și au mai cresut că realitatea pare a fi mișcătoare precum nisipurile, schimbătoare prin epoci, numai pentru că nu am avut încă parte de acea cunoaștere, de acel progres, care să ne dezvăluie realitatea ca pe un basorelief săpat într-o piatră pe care nimic nu o poate eroada și pe care Occam își ascute etern brișcă, ducându-l tot mai subțire, și mai subțire, pînă ce nu-l mai vezi, dar este.

Ei zic doar atât: „Realitatea este ceea ce nu poți schimba.” Și pe această cale surprind esența realității, așa cum istoria ne-o arată fără de cusur: aceea că realitatea se schimbă. Iar asta pentru că, în trecerea timpului, au devenit schimbabile multe din cele de neschimbări pînă la un moment dat. Astfel, de-a lungul epocilor istoriei noastre, realitatea a suferit schimbări continue. De fapt, dacă este să spun care este calitatea cea mai pregnantă a realității, cea care o definește fundamental, nu aș ezita nici o clipă – este capacitatea

ei de metamorfoză, de schimbare, de îmbrățișare a noi și noi forme. Aproape anecdotic: în timp, imaginarul este mai stabil decât realitatea...

Haideți acum să ne gîndim un pic la ceea ce ne pare aproape de neschimbări, la forma cea mai seducătoare prin care realitatea ni se prezintă pentru a ne păcăli că ar putea exista într-o formă diamantină, dură, rezistentă la orice transformare. Mă refer aici la știință. Aparent, metoda științifică pare să descrie tocmai un proces foarte bine pus la punct de dezvelire treptată a realității ultime. Sau, cel puțin, aceasta este impresia cu care unii încă trăiesc. Eu, probabil și alții, spun că știință este o cale prin care, prin anumite observații, se pot trage anumite concluzii, pe baza cărora se poate construi o structură teoretică ce poate fi utilizată pentru a dezvolta atât noi structuri teoretice, cît și aplicații practice. În general, aplicațiile practice țin foarte strîns de repeatabilitatea unor rezultate experimentale raportat la condițiile experimentului.

Unde, în metoda științifică, este cu adevărat relevantă noțiunea de realitate? Nicăieri. Din perspectiva științei, noțiunea de realitate este doar literatură. Sau filozofie.

La rîndul ei, știința nu prezintă relevanță în raport cu realitatea, decât în măsura în care o schimbă.

Și, prin știință, se poate schimba realitatea, dacă urmări definiția că realitatea este ceea ce nu poate fi schimbări. Pentru că știința ne oferă instrumente prin care putem schimba ceea ce pare de neschimbări, ceea ce pare, pînă la un punct, realitate. Bineîntele, orice schimbare are o cheie, constând în materialul teoretic și experimental care a dus la schimbări. Dar niciunul dintre noi nu are toate cheile acestor schimbări. Pînă la urmă, ceea ce contează pentru noi este schimbarea, iar cheia unei schimbări poate rămîne pe raftul ei, în dulapul potrivit, ascunsă aproape tuturor conștiințelor. Și ceea ce pentru omul din trecut ar fi fost magie, pentru noi devine ceva banal, ceva obișnuit – adică magie pentru care știm că există o cheie, undeva.

Dar știți care este lucrul cel mai amuzant? Acela că noi, ființele conștiințe numite oameni, avem o tendință pe care nu ne-o putem reprimă. Odată ce avem la îndemînă instrumentele schimbării, primite (să zicem) de la știință, vom schimba. Vom transforma. Vom crea. Dar schimbarea, transformarea, creația, toate acestea nu sunt nimic altceva decât forme de manifestare ale imaginariului nostru. Da, odată ce am căpătat capacitatea de a schimba realitatea cu ajutorul științei, vom încerca efectiv să preschimbăm realitatea. Și o vom face folosindu-ne de imaginea, care este cea cu ajutorul căreia ne extragem modele din imaginar, modele ce devin „schițele” după care schimbăm realitatea, odată ce avem instrumentele necesare în acest scop. Ori,

schimbînd realitatea după chipul și asemănarea unui model imaginar, o transformăm în imaginar.

Toată străduința noastră, de-a lungul întregii noastre istorii, este de a produce converzia realității în imaginar.

Da, este amuzant, precum spuneam.

Căpătăm capacitatea de a schimba realitatea folosindu-ne de instrumente pe care le considerăm capabile de a ne dezvăluî realitatea, instrumente pe care, pînă la urmă, prin uz și abuz, ajungem să le confundăm cu realitatea. Căci ce este mai palpabil și mai credibil ca agent al realului decît însăși știință? Mă rog, cel puțin pentru omul modern... Ori, tocmai acest agent al realității, acest reprezentant rece al constrîngerilor realului, este, de fapt, cel care ne descătușează de realitatea de ieri, și, sub imperiul imaginației noastre, ne ajută să o transformăm în imaginarul cotidian, ce este etern la granița cu neschimbabilul de azi, cu realitatea de acum - cea care va deveni materia maleabilă a imaginarului de mîine.

Spuneam cu cîteva rînduri în urmă: „Unde, în metoda științifică, este cu adevărat relevantă noțiunea de realitate? Nicăieri. Din perspectiva științei, noțiunea de realitate este doar literatură.

Sau filozofie.”

Dați-mi voie să merg mai departe: știința, în sine, este un construct imaginar, al căruia unic contact cu realitatea curentă stă în folosirea datelor (încă) de neschimbă ale acesteia. și este simplu de înțeles acest lucru dacă vî-l spun altcumva: exercițiul imaginației este izvorul fundamental al oricărei structuri științifice. Folsindu-se de imaginație, omul de știință construiește edificiul științific, pe care îl ordonează după reguli ce derivă din datele (încă) de neschimbă ale realității curente. După care ajunge să schimbe realitatea curentă, oferind instrumentele transformării acesteia în imaginar. Iar, în acest scop, s-a folosit de imaginație.

Cu ajutorul imaginației, omul de știință a extras din propriul imaginar cele necesare pentru a crea instrumentele cu care se va opera preschimbarea realității în imaginar.

Îmi permiteți să spun că realitatea nu este nimic altceva decît o stare momentană de tranzitie de la imaginar la imaginar?

Iar ceea ce face posibilă existența realității ca stare de tranzit între imaginar și imaginar, este însăși imaginația. Da, imaginația este, ca funcție

fundamentală, mediatorul activ între imaginar și imaginar. și tocmai prin aceasta, imaginația devine, la modul cel mai propriu, administratorul de frunte al realității.

Imaginația este CEO-ul realității.

Realitatea este doar un cadru, ca o fotografie, doar o secțiune prin imaginar, mărginită de graniță aparent imuabilă a unei rame de lucruri ce nu pot fi schimbate. Realitatea este ceea ce putem observa din imaginar, filtrat prin regulile curente ale de neschimbăturii.

Și ce este mai greu de schimbă? Ce ne mărginește mai nemilos? Ce ne ordonează, ca pe niște marionete trase pe ață, mai mult decât dimensiunea, decît măsurabilitul?

Voi reveni, însă, la acest subiect după ce voi mai cita, încă o dată cu nerușinare, din mine însuși. De data asta, este vorba de un fragment din articolul din Level despre jocul Mass Effect 3:

„Speculații despre ficțiuni

În general, ideea despre viitor a producătorilor Mass Effect chiar nu aduce nimic nou sau interesant. De fapt, m-a iritat încă o dată ceea ce



eu am ajuns să numesc sindromul navei spațiale. În marea majoritate a producțiilor SF de larg și extrem de larg consum, viitorul e gîndit centrat pe călătorii intra și intergalactice bazate pe nave spațiale. Și totul se învîrte în jurul resurselor – de unde apar și războaie. Care se duc cu ditamai flotele de nave spațiale. Iar accentul se pune pe Universul cunoscut, același în care materia necunoscută și necercetată e vreo 80% după ultimele calcule. Adică, chiar pe Pămînt, pe lîngă noi, în noi, e vreo 80% materie despre care nu știm nimic. Păi, pe asta o trecem la extratereștri?

Să vă spun ceva, doar din enervare.

Extratereștrii aşa cum îi imaginăm și îi aşteptăm de atîția ani nu există. Și asta dintr-un motiv foarte simplu: după un anumit stadiu de dezvoltare tehnologică/științifică, orice civilizație descoperează altceva decît căuta inițial. Adică, în loc să descopere modalitatea de a face nave intergalactice, de a obține energie ieftină și multă, de a rezolva problemele ecologiei și suprapopulației, dă, în căutările sale, peste altceva. Ceva fundamental. Dă peste structura realității și a existenței. Studiind Universul material pînă în măruntaiele lui, descopera felul în care acesta este o simplă reprezentare a realității, cu reguli aparent imuabile, care devin maleabile, unelte folosibile de către conștiințele ce au trecut de iluzia imediatului, palpabilului, cuantificabilului, omprehensibilului.

Mai pe scurt, la un moment dat, civilizațiile trec de la fizică la metafizică, de la lucrul cu materia, la lucrul cu conștiința. Iar acolo nu mai trebuie nave. Acolo nu mai există continuumuri iluzorii spațiu-timp. Acolo nu mai există galaxii, sau Universul. Acolo nu există penurie de resurse, așa cum înțelegem noi resursele. Acolo nu există conflicte – în orice caz, nu de înțeles pentru mintile noastre de acum. Acolo nu ștui ce există, dar ștui că de aceea nu vedem clasicele flote de nave prin spațiu, sau pe Pămînt, de aceea Galaxia nu arată ca un mall supraaglomerat, așa cum îl imaginează atîtea SF-uri – inclusiv Mass Effect. Pentru că extraterestrii nu mai apucă să devină extraterestri – pe drumul lor spre a deveni călători spațiali, ei descoperă cum pot fi călători prin realitate. Extraterestrii devin extrareali.

Spre mai usoara intelegerem acestei idei:
cautind sa construasc o cetate care te face invincibil, oamenii au descoperit calculatoarele.
Cautind sa ajungem in stele, vom descoperi intui-
cum putem paste Universuri”

A sosit timpul să reiau aceste idei, să le rafinez nițel, să le pun într-o nouă lumină, raportat la concepțele expuse anterior în articolul de fată.

Și voi spune că nu-mi pot imagina faptul că nu există nici măcar o singură civilizație care să fi ajuns deja la stadiul despre care vorbeam în citatul anterior. Și voi particulariza caracteristicile unui asemenea stadiu, pornind de la următoarele cuvinte ale mele, prezente cu cîteva paragrafe în urmă:

„Şi ce este mai greu de schimbă? Ce ne mărgineşte mai nemilos? Ce ne ordonează, ca



pe niște marionete trase pe ață, mai mult decât dimensiunea, decât măsurabilitul?"

Exact, astă doresc să spun: că există cu certitudine cel puțin o civilizație/persoană/entitate conștientă pentru care dimensiunile spațiu și timp au devenit irelevante, în sensul că nu mai constituie ceva de neschimbă, ci sunt maleabile, transformabile, ajustabile, ba chiar ignorabile. Există cu certitudine cel puțin o entitate conștientă care, pentru că se poate folosi de imaginea în preschimbarea dimensiunilor măsurabile, le aduce pe acestea în teritoriul de manifestare al imaginarii său.

O astfel de entitate nu mai există în timp și spațiu aşa cum acestea ranforzează neiertările realității noastre curente. O astfel de entitate poate exista în timpul și spațiul nostru, după reguli

proprii ei înseși. Ba mai mult, o astfel de entitate poate schimba după bunul plac timpul și spațiul nostru, tocmai pentru că acestea nu mai sunt altceva decât material de construcție și reconstrucție aflat la îndemâna imaginatiei sale.

lar aici trebuie să vin și să pun o întrebare pe care nu o mai pot evita: atunci cînd realitatea ta este imaginarul altuia, cît din realitatea ta este creat de imaginatia aceluia?

În ce măsură realitatea ta nu a devenit, cumva, produsul imaginării altcuiva?

Şi nu vă pun această întrebare luînd în considerare numai o presupusă relație dintre noi și o altă civilizație, mai avansată. Gîndiți-vă cum putem să ne raportăm, din această perspectivă, la tot ceea ce înseamnă relațiile interumane,

sociale, politice, culturale, artistice, economice etc, manifestate în interiorul propriei noastre civilizații, al propriei noastre istorii.

Tot ceea ce percepem ca realitate materială palpabilă, solidă, de neschimbăt, plină de legi ale fizicii ce guvernează nestrămutat TOTUL, legi pe care credem că trebuie doar să le descoperim pe căi științifice riguroase, prin metode gîndite de savanți geniali și inspirați, pentru a ajunge, finalmente, să cunoaștem TOTUL, ei bine, toată această realitate nu este altceva decât o scenă pe care se manifestă imaginația, imaginațiile celor care au trecut dincolo de ceea ce noi nu putem, încă, schimba.

Iar teritoriul acestui imaginari în care ne manifestăm căutările pe diverse căi – știință, religie, metafizică, youpoofizică, wepeematemetică, șamanism, meditație, whateverciuni și thinktanchisme cvasiholistice – nu este locul în care să mai aplici obișnuita relație dintre cauză și efect. Pus în fața unei realități care este complet infuzată, sau găurită precum un șvaițer, de imaginația nici nu știu cui și citor, îmi dau seama că orice relație cauză – efect nu este decât o aparență locală, este doar o viziune a imaginariului de moment al civilizației noastre, viziune care pare să fie

eficientă în a produce rezultate după o anumită grilă de apreciere ce se conformează realității noastre curente. Grilă de apreciere ce poate fi științifică, religioasă, metafizică și.a.m.d..

Și dacă nu mai ai, de fapt, relația cauză – efect, ce-ți mai rămîne ca să mai poți articula cele pe care le observi, punîndu-le în relație într-o structură, într-o comunicare, într-un gînd, într-o simțire?

Îți mai rămîne semnul.

E cam aşa:

Orice este un semn al ceva.

Nu mai folosești relația cauză – efect la modul clasic. O substitui cu un alt fel de a gîndi relațiile între elemente ale existenței: elementul Z este un semn al elementului W, spre exemplu.

Și aici ajungem la cea mai veche Artă - cea a semnelor, a simbolurilor.

În tot ceea ce se află în jurul nostru sunt semne, nenumărate, fără de sfîrșit. După cum avem sau nu cheia unei schimbări, putem „activa” un astfel de semn, în așa fel încît să trezim o întreagă structură de cauze și efecte aflată în spatele lui. Iar la un singur semn sunt nenumărate chei ale

schimbării, căci către acea schimbare de realitate putem ajunge în atît de multe feluri – științific, religios, metafizic, alchimic, meditativ etc.

Astfel se face că în imaginari nu există limite, îngrădiri. Există doar Călători, fiecare cu Calea lui. Există doar Creatori, fiecare cu Lumea lui. Există doar Artiști, fiecare cu Arta lui.

Da, Alchimia este perfect valabilă. Da, Astrologia este perfect valabilă. Da, Magia este perfect valabilă. Trebuie „doar” să ajungi să poți cunoaște și recunoaște Semnele, pentru a face pași către Chei.

Îmi dau seama că întreaga mea viață am fost atras de jocuri tocmai pentru că am simțit în permanență că de mică am fost învățați să ne gîndim realitatea. Și îmi dau seama că jocurile nu sunt, de fapt, o cale de refugiu din realitate. Nu. Realitatea este refugiu, un refugiu pentru civilizația zilelor noastre, incapabilă să facă față Imaginarului, o civilizație care nu știe cum să-și înăbușe mai eficient simțurile bune care-i semnalizează căt de mare este, pînă la urmă, Totul.

Sintem o civilizație bolnavă de agorafobie. Ne este frică să ne ieșim din Univers.

Marius Ghinea



RAZER™

DEATHADDER CHROMA



De la

259 lei

Pret

**CEL MAI BUN MOUSE DE GAMING DIN LUME....
A DEVENIT ȘI MAI BUN.**

ACURATEȚE EXCEPTIONALĂ

Impunându-se drept unul dintre cei mai buni mouse-urile de gaming din lume, **Razer DeathAdder** a oferit în mod constant acuratețe de primă clasă și confort pentru atleți din eSports din toată lumea.

Acum, **Razer DeathAdder Chroma** ridică ștacheta cu un senzor impresionant de 10.000 DPI și un sistem de tracking via Razer Synapse: Stats & Heatmaps care te va ajuta cu adevărat să treci la următorul nivel!



10K Senzor

PERSONALIZARE AVANSATĂ

Mouse-ul de gaming **Razer DeathAdder Chroma** vine dotat cu un sistem personalizabil de backlighting **Chroma**, care îți permite să alegi din peste 16,8 milioane de culori pentru scroll wheel și logo. Fie că treci prin toată paleta de culori sau îți etalezi cu impozanță culoarea favorită, acest nou nivel de personalizare îți conferă libertatea de a crea profile care se mulează pe stilul tău de joc și care îți exprimă personalitatea.



FULL SPECTRUM
GAMING



EU LCS

Summer Finals 2016 - Cracovia



Cu Ionuț Chepeneag, Romanian Community Specialist în cadrul Riot Games.

Până să ajungem în pragul evenimentului, și noi ne întrebam cum se desfășoară LCS EU Summer Finals, găzduit într-unul dintre cele mai frumoase orașe ale Europei – Cracovia. Pentru League of Legends, anul 2016 este unul important, căci gigantul sportului electronic, propulsat de Riot Games, trebuie să își consolideze poziția de lider global, în fața rivalilor tot mai acerbi.

Competiția din Polonia urma să stabilească ierarhia celor patru echipe înclăsite, G2 Esports și Splyce pregătindu-se pentru mondialele din America, în timp ce H2K Gaming și Unicorns of Love au luptat pentru locurile 3 și 4.

Până în octombrie există o fereastră relativ scurtă de timp, așa că era imperativ pentru cele două echipe din vârful piramidei să obțină victorii sigure, demonstrându-și potențialul maxim și, evident, să își reasigure fanii – prezenți în număr mare la evenimentul organizat în Tauron Arena – că au șanse majore la World Championship.

Prima zi a fost marcată de un meci cu multă strategie riscantă. H2K au întors scorul cu mișcări de maeștrii și au dominat rundele finale. Suportul local pentru Jankos și Vander și-a spus cuvântul, iar Ryu, Forg1ven și Odoamne au demonstrat cum se pot corecta din zbor erorile

meciului precedent, coalizând echipa. Exact așa cum am preconizat pe Facebook, primele minute din confruntare au decis învingătorii.

Întrebat după meci ce crede despre performanța echipei din care face parte, Odoamne a declarat că victoria le-a fost ușurată nu doar de strategia aleasă – ori de faptul că au rezistat la presiunea psihologică provocată de scor –, ci și de greșelile tactice ale adversarilor – inclusiv pe frontul pick & ban. Interviuul pe larg va fi publicat în următorul număr al revistei NIVELUL2.

Ziua 2 a venit cu un Game 1 echilibrat între Splyce și G2 Esports. Finala europeană de vară s-a jucat cu miză mare, așa că precauția celor două echipe își găsea ușor justificare. Totuși, momentele de acțiune au demonstrat cu vîrf și îndesat de ce ambele organizații și-au meritat locurile pe scenă din Tauron Arena. Într-un final, victoria finală din 2016 EU LCS Summer le-a aparținut celor din G2. După un meci echilibrat în primele două reprezente, aceștia și-au zdrobit adversarii și s-au calificat în mondiale în fața unui public ce a numărat peste 7000 de oameni.

Acestea fiind zise, nu ne mai rămâne decât să aşteptăm cu interes finalele mondiale, ce vor avea loc în Los Angeles, SUA, la finele lunii octombrie. Și, cine știe, poate vom transmite și de acolo. **Aidan**



TEAMS & STANDINGS

QUARTERFINALS		SEMIFINALS		FINAL	
Giants	1	Splyce	2	Splyce	1
Unicorns of Love	3	H2K	4	G2 Esports	2
Aug 13-16PM		Aug 20-21PM		Aug 26-28PM	
H2K	1	G2 Esports	2	Unicorns of Love	3
Fnatic	0	Unicorns of Love	1	H2K	0
Aug 18-19PM		Aug 21-22PM		Aug 27-PM	

Echipe, poziții.



G2 își face drum către ring împărțind bezele.



Fani Splyce sunt în delir.



Scenă cu gânditor.





Film

WARCRAFT

Începutul (începuturilor)



Despre Warcraft se poate pălări și scrie mult. Feciorii și fecioarele generației contemporane ar avea tendință să înceapă cu World of Warcraft, jocul online care face senzație și consumă vieți de vreo 12 ani încăuse. Sau poate cu Warcraft III, o strategie în timp real ce lăsa gamerii din 2003 cu gurile cășcate. Dar eu, cal bătrân și nepotcovit, voi prezenta cititorilor o geneză mai puțin cunoscută publicului non-gamer: cea în care franciza dezvoltată de Blizzard a început prin a se inspira din universul

fantasy gotic Warhammer. Da, Warcraft nu a fost niciodată o poveste cu eroi, orci și zâne încărcată cu originalitate (de la Tolkien încoace, nimic nu mai este), ci mai degrabă o parodie a unor chestii foarte întunecate. Fanii înrăuți mă pot contrazice, dar eu știu mai bine și le arăt cu degetul celaltă producție de succes, StarCraft, derivată în proporție de 90% din ce înseamnă Warhammer 40K. Totuși, lucrurile acestea contează prea puțin acum, când ambele mythos-uri și-au croit propriile drumuri. Blizzard a avut etape, unele mai

serioase, altele mai puțin – cum este cea dedicată unei rase de urși panda dolofani și flexibili. Tocmai de aceea, lansarea unui film inspirat din glorioasa franciză mi-a provocat inițial o mâncărime în creștetul capului.

Eram convins că filmul intenționa să se întoarcă la origini, însă nu știam cu certitudine dacă povestea avea să urmeze un ton sumbru, serios, de fantasy stăpân pe situație, sau făcea trimiteri îndrăznețe și amuzante către jocuri. Nu am înțeles prea bine situația nici după primul trailer,



Lothar, călare pe flying mount.

când am descoperit o creație cinematografică aflată pe muchia dintre animația CGI și live action. Pe altă parte, avalanșa de personaje cunoscute aducea un tribut consistent copilăriei în care mi-am pierdut zeci de nopți construind aşezăminte pixelate de oameni și orci. Lothar, Durotan, Gul'dan – figuri cheie în seria de RTS-uri. La polul opus se contura o listă cu nume de actori, scenariști și producători aproape anonimi pentru mine, individul convins că Die Hard este cel mai bun film realizat vreodată. Și este. Regizorul, Duncan Jones (pe numele complet Duncan Zowie Haywood Jones), are sub centură Moon și Source Code. Ok, recunosc că mi-au sunat ceva clopoței în cutia craniană, numai că pe Travis Fimmel, frumușelul din rolul lui Anduin Lothar, îl știam doar din serialul Vikings, unde își joacă atitudinea de agățat valchire blonde într-un pub cu oameni ai nordului. Restul (mai puțin Ben Foster) puteau la fel de bine să se așeze lângă mine în autobuz și nu schitam vreun gest. Ce să-i faci, sunt un om al jocurilor și mai puțin un cinefil. Numai că Blizzard, Legendary Pictures și Universal au format o horă peste Azeroth, tărâmul fantastic unde se desfășoară acțiunea, iar Warcraft a făcut primii pași în galaxia cinematografiei.

Ei bine, mă voi întoarce acum la jocuri, căci ele sunt sursa din care a izvorât prima confruntare dintre rasa oamenilor și cea a orcilor. Tema filmului te duce cu gândul la Warcraft: Orcs & Humans, lansat în 23 noiembrie 1994. Strategia în timp real



Durotan, mare golan din clanul Frostwolf

desenea un conflict brutal între două grupuri că se poate de diferite pe hârtie și identice statistic pe câmpurile virtuale de luptă. O particularitate ce a definit apoi continuările a fost accentul pus pe micromanagement-ul unităților și pe gestionarea eficientă a resurselor limitate – o mecanică de joc foarte dinamică din punct de vedere tactic. Cândva o rasă nobilă și pașnică, orcii barbari corupți de forțe demonice invadază regatele oamenilor printr-un portal magic. Așa cum era de așteptat, se lasă cu săbii, săgeți și topoare în cap, fiindcă altfel era plăcitor și semănă cu Game of Thrones. Orcs & Humans a înregistrat un succes semnificativ, motivând producătorii să ducă mai departe franciza cu Warcraft II: Tides of Darkness

și expansiunea Beyond the Dark Portal, unde bătăliile se purtau atât la sol, cât și în aer sau pe apă. Unități noi, o poveste evoluată, gameplay rafinat, rețeta perfectă dacă vrei să-ți creezi o bază înrăită de fani. Șase ani mai târziu, Warcraft III și expansiunea Frozen Throne stabileau definițiile oamenilor, orcilor, elfilor și nemorților într-un RTS extraordinar de bine echilibrat, cu grafică 3D și suficient lore că să realizezi cel mai masiv joc multiplayer online: World of Warcraft. Regele MMORPG-urilor. Stăpânul. Corifeul. Fruncea. Toate titlurile amintite până acum se mai joacă încă și au milioane de adepti, deoarece Warcraft nu moare. Warcraft se transformă.

Acum e film – și are obligația morală de a



Tu cum poți mesteca Orbit cu dinții ăia?

Orgrim Doomhammer,
motivul ironiei unor „critici”.



rupe blestemul filmelor inspirate din jocuri. Nu l-a cerut nimeni, însă ne-a fost dat îmbrăcat în strai de paradă. Noi, ăstaia ce mai dau din când în când click-uri pe mine de aur, puțuri de petrol și păduri virgine, consumatorii giganticului MMO, cititorii nuvelelor, visătorii adventure-ului Lord of the Clans (anulat înainte de lansare) și colecționari de cărți din Hearthstone: Heroes of Warcraft – toți avem așteptări mari de la Duncan Jones, scenaristii Charles Leavitt și Chris Metzen, Travis Fimmel și ochii lui albaștri-cenușii, Paula Patton, Ben Foster, Dominic Cooper, Robert Kazinsky și Daniel Wu. Așteptări reale, aproape palpabile, cu scânteie și miros de ozon. Vorbim despre o adaptare mulată din Warcraft, nu din șotron.

Am plecat spre cinematograf îngândurat, cu capul plecat și inima mică cât un fund de șoricel, însotit de jumătatea mea optimistă și cel mai bun prieten, tipul fiind omul cu care am pierdut sute de nopți la „farmat” ori prin instanțe. Ăsta doi păreau relaxați, de parcă știau cum urma să-mi spulbere mie prejudecățile filmului lui Jones, aruncându-mă într-un tranșeu de opinie paralel și opus cu cel împărtășit de majoritatea criticiilor. Înăuntru căutam motive să fac praf și pulbere Blizz, să mă bat cu cărămidă în piept și să le arăt eu lor, măturătorilor de strategii epice trase în video. Aveam nevoie de schadenfreude, de un scandal ce trebuia turnat în pozzolana și lăsat la întărit sub ape învolburate. S-a întâmplat altfel, deoarece contactul cu Durotan, jucat de Toby Kebbell sub zece mistrii de CGI incredibil realizat, a fost electrizant. Primele minute mi-au arătat un războinic nobil în compania soției însărcinate, Draka (Anna Galvin). Între cele două creațuri se simțea o chimie aparte, cu toate că eram conștient de natura efectelor speciale. Warcraft: Începutul nu pierde prea mult timp stabilind originile personajelor și fundalul personalității fiecărui orc sau om din Azeroth, ci își concentrează atenția pe sadismul coruptiei Fel manipulată de Gul'dan (Daniel Wu) vs. lupta nobilă a Gardianului Medivh, adus la viață de Ben Foster. Aici, filmul se joacă puțin cu lore-ul canon, dar păstrează coerentă povestea și face din deschiderea Porții Întunecate și din suspiciunea trădării motoare ale suspansului.

Pe la jumătatea filmului eram în stare de extaz multumită detaliilor surpriză, introduse



cadrul după cadru pentru a gădila gamerii din sală. M-am scos din elementul meu doar tinerețea lui Khadgar, bine interpretat de Ben Schnetzer, și colții plasticați ai Garonei (Paula Patton), lăsată cât mai verde și sexy. Da, între Halforcen și Lothar se naște o mică poveste de dragoste, însă vikingul și fata cu părul pădure nu își dezvoltă relația plăcășitor sau siropos. Totuși, am avut dreptate când am intuit faptul că Fimmel avea să fie 100% Ragnar, însă cu altă freză și armură. Actorul are har, deși e

prea mult Travis în Anduinul meu. Suportul asigurat de Dominic Cooper de partea Alianței și Clancy Brown în Hoardă a funcționat perfect, regele Wrynn având mai multe trăsături în comun cu Blackhand decât ar părea la prima vedere. Altfel, acțiunea fantasy căt cuprinde, cu ciocane, topoare, săbii și boom sticks, regizată cu măiestrie de Duncan – imaginați-vă Stăpânul Inelelor pe steroizi, fără momentele suave și fără dialogurile cu substrat dintre oameni și elfi. Aici, elfii au sânge pe buze, un cameo și beau mană cu ulciorul. Luptele implică cai aruncați ca chiștoace (mi-am dorit de mic o super-cacofonie aliterată în texte mele), vrăji la scară uriașă cu efecte impresionante, iar umorul face lasciv cu ochiul către magi când Khadgar folosește Polymorph pe o gardă, cu tot cu descrierea din manual a abilității. Warcraft are de toate și se aventurează dintr-o extremă în alta, fără a părași vreodată regulile fan service-ului – începând cu locațiile fidele jocurilor și terminând cu costumele – și fără să uite că este un film fantasy ce nu trebuie să se ia prea mult în serios.

Îl dau și o notă: 8.5, chiar dacă specialitatea mea nu este filmul. Mi-a plăcut și vreau să îl revăd. I-a plăcut și soției și amicului în egală măsură. De ce? Pentru că Warcraft: Începutul a reușit să rupă cu pași timizi blestemul aruncat de Uwe Boll, un băiat pe care îl urăsc nesănătos, ce ar trebui inchis într-un tub metalic ermetic și uitat pe fundul oceanului până la sfârșitul timpului.

Aidan





Anime

Haikyū!! / Hikaru no Go

Sportive

Sunt câteva filme bune care prezintă viața unui sportiv, sau poate un anumit punct de cotitură din cariera lui, ideile unui antrenor neînțeleș și aşa mai departe. Seriale întregi însă cu și despre sport, mai rar. Sincer să fiu, pentru mult timp m-am ferit de această nișă a anime-urilor pentru că nu vedeam cum ar putea să mă țină interesat pentru 50-100 de episoade. Apoi, everything changed when the Volei nation attacked. Volei!?

Acum, bineînțeles, îmi înghit cuvintele. Nu degeaba este considerată Haikyuu!! una din cele mai bune serii animate create în Țara Soarelui Răsare. Voința cu care cei doi protagonisti se iau la trântă cu limitările lor, dorința de a deveni cei mai buni și puterea cu care luptă se revarsă în afara ecranului și te înghit cu totul. După 10-15 episoade nu mai există cale de întoarcere, ești acolo, pe teren, în mijlocul echipei și râvnești împreună cu ei victoria. Îmi pare atât de greu să etalezi aspirații și trăiri atât de pure, fără a trece în penibil, fără dramă sau dorințe ascunse.

Funcționează doar pentru că producătorul e clar că toată viața a fost împins de același impuls... cum să explic? Ați observat cum anumite perso-

ne pot înjura cu foc, dar nu vă deranjează oricât de porcoase ar fi acele injurături? Se întâmplă așa, pentru că nu o fac forțat sau neapărat cu răutate, au exersat acele invective de-a lungul vieții, din gura lor nu mai vin ca ocări, ci mai repede ca vorbe de duh... Așa și aici, aproape niciun occidental nu ar putea crea ceva în genul lui Haikyuu!! fără a trece în penibil, pentru că, diferit de popoarele asiatici, noi foarte rar suntem atât de motivați în a deveni mai buni, cei mai buni, primii, fără a avea câteva motive ulterioare sau laterale ascunse! Pur și simplu nu știm cum să expunem o astfel de personalitate într-un mod natural și apreciativ.

Dar Haikyuu!! nu este doar zel și stăruință, este completat cu un umor de situație, foarte bine dozat, care nu de puține ori m-a făcut să râd în hohote, animații măiestre care m-au lăsat cu gura deschisă și situații atât de tensionante încât nu de puține ori m-au făcut să exclam: „cum(!?)”, să și terminat episodul? Felul în care voleiul este prezentat e demn de un documentar, inclusivând aici mentalitatea sportivilor, reacțiile lor atât la nivel formativ cât și psihologic, dar mai ales din punct de vedere strategic. OMG! Cât pot gândi și



cu ce viteză trebuie să reacționeze oamenii astăia! Și cât de mult trebuie să te antrenezi pentru ați forma reacțiile necesare pentru a deveni cu adevarat bun. După ce terminați prima serie, cred că o să vreți să deschideți un Google și să căutați după voleyball rally. Dacă nu sunteți un fanatic al voleiului, o să realizezi că ați fost orbi de fiecare dată când ați privit acest sport și o să-l apreciați la un cu totul alt nivel. Nu numai asta, dar cred că în sfârșit o să vă înțelegeți prietenii pasionați de baschet, fotbal, sau cam orice alt sport de echipă. O să reveniți apoi la seria doi, chiar mai bună decât prima, și o să apreciați și mai mult felul în care acest desen a fost realizat și cum reușește să ne deschidă ochii.

Majoritatea anime-urilor cu temă sportivă fac cam același lucru ca Haikyuu!!, doar că prezintă alte personaje și activități. Dorința puternică de victorie e de obicei în prim plan, în timp ce personajele se antrenăază constant și devin din ce în ce mai puternice. În partea a doua a articoului am dorit să prezint ceva mai diferit, iar Hikaru no Go îmi pare că se încadrează perfect. Personajul principal, Shindou Hikaru, este un copil de doar 12 ani care descoperă o masă de Go în pod și absoarbe spiritul maestrului care deținea odată această planșă. Cu ajutorul nouului prieten reușește să atragă atenția comunității (incerc să nu dau prea multe informații pentru că restul personajelor și întâmplările sunt atât de frumoase) care nu mai înțelege nimic. Cum a ajuns acest copil, care nici măcar nu știe cum să pună „corect” piesele pe tablă, să știe atât de multe? Go-ul, deși are reguli mai simple, este mai complex decât șahul și chiar dacă ai o înclinație naturală către astfel de sporturi e oarecum imposibil să absorbi și să înțelegi strategiile mai deosebite la o vârstă atât de fragedă, sau fără a juca sute de meciuri.

Mi-au plăcut mult faptul că Hikaru este un copil ca oricare altul, care încă nu știe ce vrea de la viață și inițial doar se bucura de atenția oferită de ceilalți și de faptul că e în stare să câștige, chiar dacă, poate fără să realizeze, de fapt trișa. Mi-au plăcut toate personajele prezentate și complexitatea lor. Mi-au plăcut muzica, micile lecții de Go de la sfârșitul fiecărui episod, dar mai ales faptul că a avut puterea de a crea o febră sportivă/mentală în rândul copiilor în mai toate țările în care a fost lansat. Am urât cele câteva episoade de umplutură, dar povestea și felul în care Hikaru se maturizează sunt excelente. La fel ca și Haikyuu!!... nici nu mă mai mir, una dintre cele mai bune serii pe care le-am văzut. **ncv**





Soundtrax

ARTIST **DISASTERPEACE**
ALBUM **Hyper Light Drifter OST**
LABEL **Bludhoney Records**
LINK <https://goo.gl/yigvDV>

Ați auzit de Hyper Light Drifter? Este un action-RPG cu o estetică vizuală aparte, inspirată din jocurile 8-bit și 16-bit, cu unele elemente fantasy și cyberpunk. Născut dintr-o campanie de finanțare pe Kickstarter ce a adunat fonduri de 20 de ori mai mari decât cele cerute inițial, jocul a fost creat de studioul indie Heart Machine, în fruntea căruia se află designer-ul și developerul Alex Preston. Hyper Light Drifter a avut parte de critici foarte favorabile din partea presei, fiind lăudat pentru grafica excelentă, mecanicile de combat și pentru atmosfera sa unică.

Un element-cheie al atmosferei îl constituie și soundtrack-ul, compus de artistul american Richard Vreeland, cunoscut sub numele de Disasterpeace. Acesta a mai lucrat și la celebrul puzzle-platformer indie Fez, dar a compus și coloana sonoră a filmului horror It Follows, lansat în 2015. Pentru Hyper Light Drifter, Vreeland a ales să realizeze un soundtrack foarte liniștit și melancolic, reflectând atmosfera și stilul vizual unic al jocului. Cele 28 de piese adoptă o stilistică muzicală minimalistă, îmbinând linii melodice ambientale cu percuție subtilă și elemente ale muzicii chiptune. Împreună, formează un soundtrack linișitor, de o frumusețe rafinată, ce se pretează excelent ca muzică de studiu și/sau introspecție personală. Glumesc. Sau poate că nu.

În ciuda etichetei Action aplicată lui Hyper Light Drifter, soundtrack-ul său se menține într-o ară ambientală plăcută, fără să se aventureze în teritorii prea agresive, decât poate un pic, spre final. Oricum, Disasterpeace s-a achitat onorabil de sarcină și vă sfătuiesc să fiți cu ochiul pe individul acesta. Are tendință să se bage în niște proiecte foarte interesante.

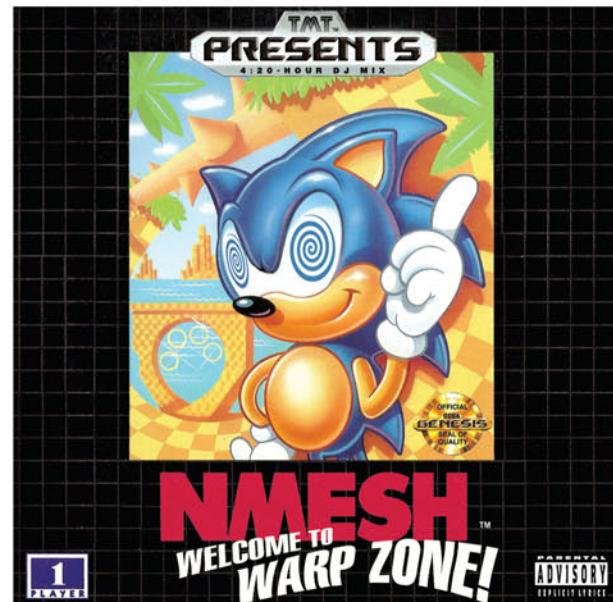


ARTIST **NMESH**
ALBUM **Welcome to Warp Zone**
LABEL **Plastic Response Records**
LINK <https://goo.gl/B1Wx53>

Test your might, motherfucker! Această referință subtilă la Mortal Kombat formulată de Nmash în descrierea acestui album servește drept avertisment ce se cere luat foarte în serios: nu da Play decât dacă ești pregătit pentru un tsunami de nostalgie.

Nmash (nume real: Alex Koenig) este un producător de muzică electronică din Louisville, Kentucky care s-a făcut remarcat în presa de specialitate prin activitatea sa muzicală extrem de variată. Omul a lansat o tonă de albume din zona ambient, IDM și house, precum și un album foarte apreciat pe felia vaporwave, numit Dream Sequins. O singură privire aruncată pe pagina sa de Bandcamp și veți vedea că este un individ foarte prolific.

Welcome to Warp Zone, în caz că nu era deja evident după nume și copertă, este o odă închinată jocurilor care ne-au marcat tinerețile și o doză masivă de nostalgie care-i va lovi în plină figură pe cei care au crescut alături de Nintendo, Playstation și Pentium 1. De-a lungul a 4 ore, Nmash ne poartă printr-o călătorie fantastică de-a lungul a 10 lumi virtuale, fiecare cu tematica ei specifică:



Action, Aquatic, Forest, Nightmare, etc. Fiecare lume este un amestec psihedelic și delirant de melodii din Mario și Zelda, dar și din alte jocuri obscure, reclame vechi la Nintendo Entertainment System și Power Glove, efecte sonore 8-bit și – cireașă de pe tort – replici rostite cu emfază de către însuși Duke Nukem.

Ce să mai lungim vorba, Welcome to Warp Zone este un portal către o lume dispărută, care va face deliciul oricui a avut un Terminator în sufragerie. E ca și cum ai asculta istoria jocurilor video, doar că într-o formă agresivă, care îți va face săngele să clocotească. și are 4 ore! Are you a bad enough dude? Chester

Virtual Reality în practică – HTC VIVE & NVIDIA VR FUNHOUSE

Realitatea Virtuală este unul dintre cele mai titrate subiecte în ultimii ani, posibilitatea unui viitor în care fiecare pasionat va avea acasă ceva măcar similar cu Holodeck-ul din StarTrek stârnind reacții diverse, de la entuziasm și până la teama facilității apariției unui univers orwelian. Ce-i drept, nu trebuie să privim mai departe de recent aparutul Pokemon Go pentru a ne da seamă de potențialul nociv pe care o aplicație de tip Augmented Reality îl are, ce să mai zicem despre o realitate virtuală completă. Evident, orice nouă tehnologie afectează viața oamenilor în mai multe moduri, impactul fiind uneori atât pozitiv cât și negativ. Explozia internetului a adus un număr uriaș de beneficii, dar a crescut și numărul copiilor care petrec prea mult timp în casă, cauzurile de invadare a intimității au crescut considerabil și lista poate continua. Din fericire, noi nu ne ocupăm cu studiul efectelor noilor tehnologii asupra societății, aşa că nu acesta va fi subiectul discuției de astăzi.

Discuția de astăzi am ajuns să o purtăm dintr-un simplu motiv. Vedeți voi, mă număr printre puținii oameni de pe planetă care au luat contact cu realitatea virtuală încă din stadiul incipient, în 2013. De-a lungul timpului am avut ocazia să experimentez diversele stagiile ale dezvoltării Oculus Rift, începând cu DK1, trecând prin DK2 și Crescent Bay și ajungând într-un final la versiunea retail. și din păcate, oricără de interesantă mi-

s-a părat tehnologia, mereu am avut o senzație neplăcută de amețeală, chiar greață, după utilizarea mai mult de câteva minute a dispozitivului. De-abia în momentul în care am încercat HTC Vive, anul trecut, am fost convins că aceasta experiență poate fi plăcută și cel mai important are un potențial enorm și real. De atunci și până acum m-am jucat cu Vive de mai multe ori și am rămas la acea părere inițială, prin urmare era normal să vă povestesc și vouă despre asta. Problema este că eu nu testează lucruri "la față locului", prin urmare până nu am primit un HTC Vive în laborator nu prea aveam ce să vă

povestesc, iar HTC Vive a fost lansată pe piață acum 3 luni și a durat ceva până a ajuns aici. În al doilea rând, dispozitivul în sine nu înseamnă mare lucru fără software, iar dezvoltarea acestuia a fost ceva mai lentă la început.

Din fericire, companiile direct afectate de posibila popularitate a dispozitivelor VR au tot interesul să susțină evoluția acestora, prin tehnologii gândite special pentru asta și nu în ultimul rând prin demo-uri sau jocuri care să pună în evidență acele tehnologii. De exemplu, în urmă cu câteva luni m-am jucat în Nvidia VR Funhouse, un joc gândit special pentru a demonstra potențialul realității virtuale precum și potențialul tehnologiilor care stau în spatele acesteia. Partea și mai bună este că în cursul lunii Iulie Nvidia VR Funhouse a fost lansat pe Steam, fiind complet gratuit. Astfel, fericiti care au în dotare un sistem puternic și un sistem VR, pot testa pe viu cele mai noi tehnologii vizuale. și cum eu mă număr printre ei...

HTC Vive

... am înjurat vâratos printre dinții în momentul în care la ușa mea s-a prezentat un curier cu o ladă gigantică (aproximativ cât un frigider din anii 80, din acela dotat cu congelator cu un singur raft). Deh...când trimiți "comoara" prin avion trebuie să o protejezi bine. Cu toate acestea, m-am bucurat că mă pot juca în liniște cu HTC Vive, în laboratorul meu, nu într-o sală de





conferințe sau în cadrul unei convenții. Vedeteți voi, diferența fundamentală între HTC Vive și Oculus Rift este faptul că Vive este gândit de la bun început pentru a fi utilizat în mod "room scale". Asta înseamnă că spre deosebire de Oculus unde stăm jos sau în picioare în fața calculatorului și nu ne mișcăm prea mult, Vive-ul este gândit pentru a încuraja mișcarea, într-un spațiu de ~4.5m x 4.5m. Și nu durează mai mult de 2 minute să uîți unde te află și să începi să explorezi lumea virtuală cu toate simțurile.

HTC Vive este alcătuit dintr-un headset în care sunt montate două display-uri OLED, fiecare având o rezoluție de 1080x1200 pixeli și un refresh rate de 90Hz, precum și o cameră pentru aplicații AR pe latura opusă. Headset-ul este dotat cu lentile, microfon precum și o sumedenie de senzori. Calcularea poziției utilizatorului în cameră se realizează cu ajutorul celor doi senzori "Lighthouse" cu ajutorul căror definim perimetru. Interacțiunea principală cu jocurile o realizăm cu ajutorul celor două controller-e SteamVR data-



te cu trackpad, trăgaci, precum și un mecanism de feedback prin vibrații. Din headset pleacă 3 cabluri, mai precis un cablu HDMI, un cablu USB 3.0 și un cablu de alimentare, pe care le conectăm la un hub intermediar (Link Box). Acesta se alimentează la priză, iar din el conectăm la PC un cablu USB 3.0 precum și un cablu HDMI sau Display Port. Apoi...suntem gata să ne punem pe treabă.

Spre deosebire de Oculus Rift care utilizează o platformă software proprie, cei de la HTC au colaborat cu Steam pentru Steam VR, platformă software pentru realitate virtuală dezvoltată de Valve. Pentru a ajunge aici, mai întâi poziționăm Lighthouse-urile în diagonală, pentru a defini un perimetru de minim 2 x 1.5m, sau maxim 4.5 x 4.5m. În momentul în care Lighthouse-urile sunt alimentate și sunt unul în raza vizuală a celuilalt, legatură între ele se realizează rapid și putem trece la următorul pas. În momentul în care conectăm cele două cabluri din Linkbox la PC (HDMI și USB 3.0), pe monitorul nostru (conectat la orice alt conector în afara de HDMI) va apărea o notifi-

care de la Valve cum că putem instala SteamVR. După ce instalăm SteamVR pe Steam, începe configurarea propriu-zisă. Mai întâi alegem tipul de realitate virtuală pe care îl vom experimenta (Room scale sau Standing only).

Apoi vom porni controller-le și acesta vor fi detectate de către Lighthouse-uri. Definim distanța față de monitor precum și suprafața podelei, urmând ca apoi să trasăm conturul spațiului pe care îl avem la dispoziție. Odată ce am definit spațiul în care ne putem desfășura, vom testa sunetul (căștile se conectează la headset) și vom pune headset-ul pe cap. Urmărим tutorialul pentru VR al celor de la Steam, după care suntem gata de acțiune!

Nvidia VR Funhouse

În general, HTC Vive poate fi utilizat împreună cu plăci grafice GTX 970 / AMD Radeon R9 280 sau mai sus, cerință minimă pentru procesor fiind Intel Core i5 4590, iar cantitatea minimă de RAM 4GB.



În practică, este recomandabil să utilizăm un PC cât mai puternic, pentru a putea să ne bucurăm de o experiență cât mai plăcută. Cerințele minime pentru Nvidia VR Funhouse sunt destul de simple - dacă dorim să ne jucăm cu setări scăzute de calitate putem utiliza un GTX 1060 (ceea ce am și făcut). Dacă dorim să utilizăm setările medii pentru calitate trebuie să utilizăm minim un GTX 1080, iar dacă vrem să setăm totul la maxim trebuie să utilizăm minim un GTX 1080 și încă o placă video puternică pentru PhysX (minim GTX 980Ti). Noi am testat mai întâi cu un GTX 1060, apoi am adăugat un GTX 1070 în sistem și am utilizat 1060-ul pentru PhysX. Ne place să experimentăm...

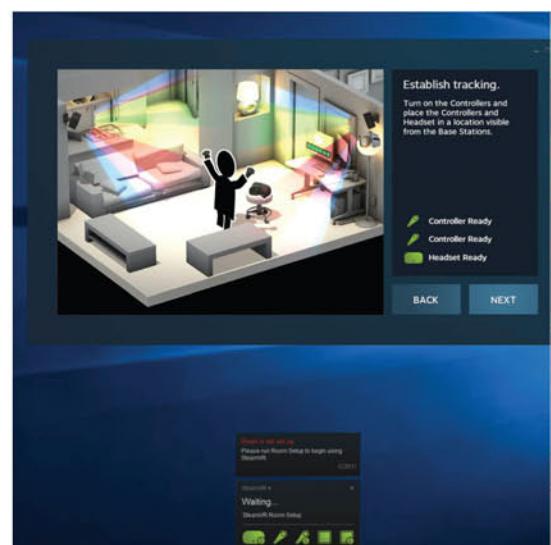
Am instalat Nvidia VR Funhouse, am pus headset-ul pe cap, căștile pe urechi, controllerele în mână și am trecut în altă lume. O lume a carnavalului, în care fiecare mini joc este gândit pentru a pune în evidență alte tehnologii. Am început în fața unui stand de carnaval, acoperit cu o cortină. În momentul în care aceasta se retrage

observăm că avem la dispoziție mai multe farfurii, vase și alte obiecte casabile pe care le putem ataca cu ajutorul unor mingi de fotbal, baseball, cu un ciocan de lemn ba chiar și cu o popică uriașă. Din punct de vedere tehnic, aici putem vedea în acțiune Flex Cloth (când se retrage cortina), PhysX Destruction (când nimerim țintă și aceasta se sparge) precum și feedback-ul haptic pe care îl avem în momentul în care apucăm un obiect și lovim cu el. În mini jocul Ballon Knight, avem la dispoziție două săbi și din capătul țevilor care ne înconjoară apar baloane umplute cu confeti. În momentul în care spargem baloanele cu ajutorul săbiilor, fie perforându-le cu vârful fie lovindu-le puternic, acestea se sparg și suntem înconjurați de confeti, a căror traiectorie o putem schimba datorită tehnologiei Nvidia Flow. Partea interesantă este că baloanele nu se sparg dacă le atingem ușor, fiind nevoie de forță sau de perforare cu vârful sabiei. În Fire Archer luam săgeți din tolbă, le aprindem și apoi tragem la țintă, scoțându-ne săgeți și incinerarea țintei. Își aici

putem observa efectele tehnologiei Nvidia Flow, în reproducerea flăcărilor, precum și feedback-ul pe care îl avem când pozitionăm săgeata în arc.

În Mole Boxing trebuie să lovim cu putere niște păpuși simpatici în momentul în care se apropie de noi. Momentul contactului este subliniat atât prin feedback-ul tactil și audio, cât și prin modul în care se comportă părul personajelor, datorită tehnologiei HairWorks. Putem chiar să îi măngăiem pe cap pentru a observa acest lucru. Clown Painter este un mini-joc puțin... hmm... Mă rog. Ideea este că avem la dispoziție două pistoale umplute cu lichid cu ajutorul cărora ochim gura clovnilor, umplând în acest fel baloane până acestea se sparg. Aici am observat cel mai bine efectele Nvidia Flex, în modul în care fluidul verde interacționează cu obiectele din jur.

Ultimele două jocuri sunt de altfel și preferatele mele, mai precis Shooting Gallery și Cannon Skeet. Aici realizăm practic potențialul pe care jocurile VR îl au, în momentul în care ținem în mână două revolvere și împușcăm farfurii, vase și



iepurași de porțelan. Vî se pare plăcăsitor să trageți într-o țintă statică? Nici o problemă, în Cannon Skeet porțelanurile sunt lansate spre noi și noi trebuie să le lovim în aer... sau ne lovesc ele pe noi. Și aici vedem din plin la lucru PhysX Destruction.

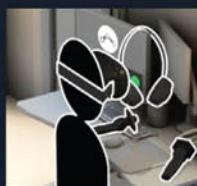
Concluzii

La finalul jocului putem vedea scorul pe care l-am obținut, precum și viitoarele mini-jocuri care vor putea fi descărcate. Personal am jucat în urmă cu câteva luni o versiune "full", în care am aruncat la coș într-o arenă de basket și am împușcat zombies zburători în camere întunecate, dar presupun că aceste opțiuni vor fi disponibile în viitor. Până în acel viitor, pot spune că HTC Vive și Nvidia VR Funhouse reprezintă o combinație ideală pentru cei care fac primii pași în lumea realității virtuale. Personal, vă recomand ca următori pași Everest VR și Arizona Sunshine, când vor fi disponibile pe Steam. Arizona Sunshine cel puțin este visul oricărui gamer de FPS-uri... nimic nu se compară cu senzația pe care o ai când spulberi capul unui zombie care fugă spre tine cu shotgun-ul, de la 1m distanță... Credeti-mă... senzația pe care o ai când încerci prima dată demo-ul pe Vive este similară cu ceea ce au simțit cei mai bătrâni când au încercat prima dată bătrânlul Doom sau Duke Nukem 3D. Oh... yeaah... I'm all out of gum!

Revenind la Nvidia VR Funhouse, pot spune că este un joculet antrenat, mai ales pentru a scoate în evidență tehnologiile disponibile și mai ales pentru a le arăta celor care nu au mai încercat niciodată aşa ceva ce înseamnă VR. Chiar am testat jocul împreună cu 3 oameni care nu mai încercaseră niciodată VR, unii gameri, unii nu. Reacția a foat unanim... WOW! Ei bine, utilizând tehnologii pe care producătorii le pun la dispoziție, anul acesta ar trebui să vedem destul de multe titluri "WOW". Despre unul dintre ele v-a povestit însuși KiMO în prima parte a revistei.

Din punctul meu de vedere... acesta este doar începutul. Și spun asta destul de sigur.

Put on your headset and headphones now!



Put on the headset

Put it on front first, like a pair of goggles. Adjust the side and top straps so the headset is comfortable and secure.



Put on headphones

You will need sound for the tutorial. Connect your headphones to the audio jack on the headset.



Grab the controllers

If you have controllers, make sure they're powered on and readily accessible.



Pentru că veДЕti voi... față de tehnologii cum ar fi 3D pe PC sau sisteme multi-monitor am fost întotdeauna destul de sceptic. Ce aduc în plus

pentru prețul cerut nu este chiar atât de spectaculos. Și este adevărat, VR-ul este de-abia la început și o să mai treacă timp până când vom vedea headset-uri wireless, mai mici, cu display-uri 4K per ochi. Și care să nu coste 900 Euro. Chiar și aşa, în momentul în care ești perfect conștient că te află într-o cameră, eventual înconjurat de amici dispuși să facă glume pe seama ta... și totuși îți este frică să faci un pas în față deoarece sub ochii tăi se cască o prăpastie uriașă... Înseamnă că potențial există. În momentul în care vezi oameni cu adevărat speriați de creația care a apărut în spațele lor... Înseamnă că potențial există. Cred că în momentul de față facem primii pași înspre o tehnologie care, cu bune și rele, va schimba lumea în care trăim. Și chiar dacă HTC Vive, Nvidia VR Funhouse și GTX 1060 vor fi simple amintiri când vom ajunge acolo, ne vom aminti nostalgie de începuturi. Așa cum ne amintim de Doom, de modem-urile 56K, de iPod sau de Galaxy S...

Monstru



Mad Catz R.A.T. 1

Originalitatea de care aveam nevoie.

Ofertant: pc-coolers.ro **Pret:** 135,25 RON

Mausul este unul din perifericele de computer pe care ne-am obișnuit să le vedem arătind într-un anume fel, aproape neschimbat, de prin anii '90 înceoace. De altfel, același lucru se întâmplă și cu tastatura. Este adevărat, schimbări în design, în special în ce privește ergonomia, au apărut treptat, dar cele discrete au fost singurele care s-au generalizat, în timp ce intervențiile radicale au rămas ca o ciudătenie de moment, fără a cuprinde piața în întregul ei. Până la urmă, evoluția consistentă s-a produs numai în domeniul tehnologiei încorporate în maus – senzori optici, comunicare wireless – și mai puțin în ce privește cele vizibile, precum forma. Bun, asta dacă exceptăm maușii cu geometrie variabilă, dar care, până la urmă, nu săn nimic altceva decât maușii obișnuiți la care s-a adaptat un sistem de modificare a distanțelor între anumite repere de pe dispozitiv, pentru a-l face cît mai potrivit pentru mîna utilizatorului.

Poate că, pentru voi, utilizatori obișnuiți ai mausului, această relativă lipsă de inovație în forma, în designul mausului, nu reprezintă o problemă. Nu aveți nici un motiv să vă bateți capul cu acest subiect, iar eu nu pot decât să mă bucur pentru că, măcar în privința asta, sănăteți lipsiți de orice grijă.

Din păcate, nu pot spune același lucru și despre mine. Eu fac o alergie foarte neplăcută la plasticul mausului, de cîteva ori pe an, atunci cînd în casă este mai Cald și îmi transpiră palma pe care o țin pe maus. Iarna și vara sănă victimă sigură – în



palmă imi vor apărea iritații extrem de nesuferite, voi face bășici, acestea se sparg, mă infectez, iar la vindecare pielea face o crăstă tare și neplăcută, care cade complet după o vreme destul de îndelungată. Și în tot acest timp am niște mîncărimi sinistre în palmă, ceva greu de suportat.

Evident, soluția este să-mi pun pe maus un material textil natural, cum ar fi o batistă sau un șervețel de bumbac. Dar este o rezolvare bădărașă, neplăcută, care oferă la rîndul ei un disconfort peste care trec foarte greu. Din acest motiv am încercat și cu mănușile de macramé, cele ca o dantelă fină, rămase în lada de zestre moștenită de la bunica jumătății mele, o femeie harnică și de ispravă, care a croșetă și tricotat, a cusut și călcat, astfel încît cei care am urmat-o să beneficieam de pe urma produselor unor astfel de meșteșuguri tradiționale. Dumnezeu s-o odihnească, i-am folosit cu mare succes mănușile fine, din cele destinate mînușilor de damă, fărindu-mă astfel de efectele teribil de neplăcute ale alergiei mele la plasticul de maus. Atât doar că, după cîțiva ani, am uzat complet toate mănușile – chiar și pe cele destinate mîinii stîngi – astfel încît prietenii mei nu mai au niciun motiv să mă privească straniu cînd îi primesc în casă cu o mînă dreaptă înveșmîntată în dantelă din cea mai rafinată... Yeap, I'm kinky, and proud of it – la aşa alergie bizară și soluția era pe măsură!

Arc peste timp

O fi eu un ciudat, dar nici cu producătorii de maușii nu mi-e rușine. Pentru că mi se pare cel puțin straniu că nu s-au prins de o chestie evidentă, verificată de mine experimental, cu rezultate spectaculoase. Este vorba de faptul că poziția tradițională a senzorului optic nu este deloc cea mai bună. Da, dispunerea obișnuită a senzorului optic, cît mai aproape de punctul din palmă în care icoanele Răstignirii ne-au obișnuit să vedem un cui, este una ce pare de nediscutat, de neschimbăt. Este ca și cum o instantă

supremă ar fi hotărît că nu este cazul să se mai revină asupra acestui aspect de design care, însă, la o analiză mai atentă, se dovedește a fi, surpriză-surpriză, un foarte important element de ergonomie a utilizării mausului.

Iar de surpriza despre care vorbeam am avut parte cu mulți ani în urmă, la contactul cu primul maus Microsoft Arc. Mă rog, Arc a devenit o serie de maușii, între timp. Dar toți membrii acestei serii împărtășesc aceeași caracteristică de design: sănătățile arcuite, cum o arată și numele. Ideea din spatele acestei soluții este aceea că mausul poate fi pliat sau îndreptat (la modelele mai recente), pentru a ocupa cît mai puțin spațiu în bagaj, în scopul creșterii mobilității utilizatorului.

O consecință a adoptării designului arcuit este aceea că senzorul optic nu mai poate fi amplasat în poziția sa clasnică, centrală, de pe suprafața inferioară a mausului, deoarece aceasta nu mai face contact cu mauspadiul. Așa se face că senzorul se află sub vîrful degetului arătător, chiar cel cu care dăm clic stîngă.

În momentul în care am folosit mausul Arc de la Microsoft am avut un mic soc. Aveam senzația că am un control perfect al cursorului mausului, ca și cum acesta ar fi fost literalmente o prelungire a mîinii și voinței mele. Niciodată nu mai avusesem o astfel de impresie, și, până acum, numai maușii Arc mi-au oferit-o. Cumva, e ca și cum poziționarea senzorului optic sub vîrful arătătorului ar conecta mai bine sistemul tău nervos





la interfața grafică a computerului. Din păcate, nu mi-am permis investiția într-un Arc, așa că experiența pe care v-am împărtășit-o a fost singulară, dar nu am incitat să cauți versiuni mai ieftine ale acestui tip de design, sperind că voi găsi producători care să adopte o asemenea soluție. Nu a fost să fie, însă. Nu înțeleg de ce, dar responsabile par să fie inerția, lipsa de imaginație și curaj din partea producătorilor. Sau un patent, deținut de Microsoft, ce protejează viguros acest design...

Cere și îți se va da

Până cînd am observat, din întîmplare, un anumit mouse, în oferta celor de la pc-coolers.ro. Este vorba despre Mad Catz R.A.T. 1. Ceea ce mi-a atras atenția la R.A.T. 1 a fost designul arcurit, ce nu lăsa loc pentru senzorul optic în clasica poziție centrală. Mai mult decît atît, R.A.T. 1 părea să nu aibă o suprafață superioară continuă, ci una cu o intrerupere, ce lăsa palma expusă la aer. Hmm... mi-am spus, nu cumva acest mouse este ceea ce am cerut de atîtea ori de la zeitatea protectoare a designului industrial?

În primul rînd, într-adevăr, senzorul optic este situat înspre vîrful degetului arătător, dar undeva pe la mijlocul drumului între poziția clasică și cea prezentă pe un Microsoft Arc. Rezultatul este, însă, cel pe care îl aşteptam: simt mai bine cursorul mouse-ului, am un control mai bun, mai natural, al acestuia. Este mai bine decît cu un mouse la care senzorul optic este dispus în poziția clasică, dar nu chiar precum un Arc. Soluția, deși de compromis, mi se pare mulțumitoare, fiind un motiv serios pentru achiziționarea acestui model Mad Catz.

Cum stăm, însă, cu alergia despre care v-am zis mai devreme? Foarte bine, în toiu caniculelor din vara asta nu am avut absolut nicio problemă, deoarece palma este aerisită permanent, nu apucă să se încălzească și să transpire. Și la asta contribuie nu doar designul care separă mouse-ul în două corpuri distincte – unul conținând senzorul, celălalt destinat sprinjirii palmei. Important este și faptul că sprinjinul palmei este decupat și profilat în aşa fel încît palma nu are o suprafață mare de contact complet, ci atinge mai mult linii de pe sprinjin, ceea ce ajută la aerisirea inclusiv a părții din palmă ce are contact direct cu mouse-ului.

Mean Green Machine

Interesant este că avem de-a face cu un design modular, foarte simplu. Sprinjinul palmei are două poziții în care poate fi montat pe șasiul mouse-ului, una pentru mîinile mai mici, alta pentru cele mai mari. Apoi, corpul ce conține senzorul poate fi detașat complet de șasiu, pentru a fi folosit individual, ca mouse de călătorie, foarte mic, dar ușor de mînuit, mulțumită „ari-pioarelor” suprînălțate dispuse în lateralul celor două suprafețe de clic.

Senzorul optic este unul de foarte bună calitate – Pixart PMW 3220 – ce permite reglaje de DPI de la 250 la 3500 DPI. Am observat calitatea senzorului atunci cînd acesta a funcționat ireproșabil pe suprafețe pe care alți mouse-ii nu au făcut față – și aici intră și un Roccat Kone, foarte bun, de altfel, dar mai sensibil în ce privește calitatea suprafeței de rulare decît un R.A.T. 1. Tot la dotare hardware, menționez prezența a încă două butoane, pe lîngă cele de clic stînga/dreapta/centru, butoane ce sunt acționate de o mică manetă elastică comună – la apăsare către în față se apasă un buton, la tragerea manetei către spate se acționează al doilea. Sistemul mi s-a părut foarte simplu și ușor de utilizat.

Producătorul Mad Catz oferă pe situl propriu atît drivere pentru acest model de mouse, cît și software de configurare a butoanelor și DPI-lui. Mai mult, este disponibilă și o arhivă, numită „R.A.T. 1 data parts” ce conține fișierele CAD ale șasiului, modulului senzor și sprinjinelui de palmă, în eventualitatea în care dorîti să le modificați și să creați propriile componente R.A.T. 1, prin printare 3D. Trebuie să recunoști că sunt foarte impresionat de această inițiativă a Mad Catz, este prima oară cînd dau peste o asemenea posibilitate de creare de moduri proprii pentru perifericele de computer.

Probleme? Hmm, unora s-ar putea să nu le placă faptul că R.A.T. 1 este foarte ușor – numai 100 g. Iar asta se combină cu suprafața triunghiulară de contact dintre șasiu și mousepad, cu vîrful orientat către palmă, ce dă un mouse nu tocmai bine echilibrat pentru cei obișnuiti să manipuleze mouse-ul prin mișcări rapide și largi, de mare amplitudine.

Dar, în opinia mea, R.A.T. 1 nu este un mouse pentru cei care practică jocul competitiv, ci unul pentru utilizatorii obișnuiti, eventual care ar putea vedea ca pe un avantaj amplasamentul senzorului optic și modularitatea mouse-ului, alături de care vine și posibilitatea neobișnuită de a-ți printa 3D propriile moduri ale R.A.T. 1. Mouse-ii care pot fi folosiți și pentru voiaj, prin detașarea modulului cu senzor optic. Aș spune și că prețul este un argument foarte puternic, raportat la calitatele și dotările modelului R.A.T. 1.

Iar pentru mine, care tocmai am scăpat de problemele date de alergia la plasticul de mouse, Mad Catz R.A.T. 1 este deja pe primul loc în lista de cumpărături.

A, și-mi mai place și senzația pe care mi-o dă de fiecare dată cînd îmi pun palma pe el – aceea că mă așez în șaua unui model Kawasaki din mondialul de motociclism. :-)

Marius Ghinea

The screenshot shows the software interface for the Mad Catz R.A.T. 1 mouse. At the top, there are tabs for 'PROGRAMMING', 'SETTINGS', and 'SUPPORT'. On the left, a vertical sidebar shows 'Mad Catz Default' and a right-pointing arrow. The main area has a title 'Programul de configurare al Mad Catz R.A.T. 1 permite atât atribuirea de funcții și taste butoanelor, cît și stabilirea DPI-ului și a frecvenței de polling al mouse-ului pe busul USB.' Below this is a large image of the mouse with two small icons below it: 'Play/Pause' and 'Show Desktop'. At the bottom are 'APPLY' and 'RESET' buttons. To the right is a large grid of icons labeled 'SHORTCUTS', 'KEYS', 'FAVORITES', and 'CUSTOM'. The icons represent various keyboard shortcuts and functions like Aero 3D Flip, Back, Bookmarks URL, Close Browser Tab, Copy, Cut, Forward Message, Forward, Highlight URL, Left Click, Maximize Window Left, Maximize Window Right, Minimize Window, New, New Tab, Next Browser Tab, Next Track, Open, Paste, Play/Pause, Previous Browser Tab, Previous Track, Redo, Reply, and Undo.



Bucăți, pe gustul inginerilor.

Ofertant pc-coolers.ro **Pret** 494,95 RON

SteelSeries Rival 700

Personalizat pentru CS:GO. Interzis bebelușilor.

SteelSeries Rival 700 este un gadget care îți face munca de redactor dificilă. Nu mă înțelegeți greșit, Rival 700 are toate calitățile necesare pentru a se poziționa în topul mouse-urilor FPS, dar sunt atât de multe funcții incorporate în această jucărie futuristă și ambițioasă, încât habar nu am cu ce să incep. Cu faptul că dispune de feedback haptic? Cu ecranul OLED capabil să redea informații din jocuri sau GIF-uri alb-negru? Cu opțiunile de personalizare ale senzorului și carcsei? Să tratez mai întâi designul extravagant și construcția ireproșabilă? Dotările suplimentare din pachet? Software-ul intelligent afectat de compatibilitatea limitată? Deja am enumerat șase întrebări ce nu-mi permit explicații de mântuială. Desigur, există o singură soluție practică – să apelez la tehnica pașilor de bebeluș.

Pe deasupra, cât de drăgălaș sună „pași de bebe-luș”!

Sunt curios de câte ori a mai fost tipărit cuvântul „bebeluș” în LEVEL sau NIVELUL2... Să mă lămuresc și pe mine cineva pe forum.

Pasul 1: Boys with toys

Felator, nu vă simțiți discriminate de subtilu, dar sunt sigur că simțul vostru practic și inteligența nativă v-ar direcționa către o jucărie mai puțin flashy și mai eficientă în a-și duce la capăt exclusiv obiectivele pentru care a fost concepută. Or, Rival 700 a fost proiectat într-un man cave de către niște tipi șăcăniți îmbrăcați în leotard. Noroc că erau experti și știau foarte bine ce fac. Dacă cineva are în continuare nevoie de lămuriri complementare în legătură cu standardele

SteelSeries, aruncați repede o privire peste prezentarea tastaturii

Apex M500. În orice caz, mouse-ul disecat în acest articol se remarcă – în primul rând – prin formă și funcții.

Potrivit numai în mâinile dreptacilor, Rival 700 combină materiale de cea mai înaltă calitate

cu scopul „desenării” linilor ce

curg natural, curbe rotunjite astfel încât să susțină întreaga palmă pe spatele interschimbabil. Claw grip? Eh, s-ar putea să nu

ofere suficient confort fără degete lungi și încheieturi puternice. Mostra de test a venit echipată cu o piesă din plastic mat, brăzdată de un model geometric minuscule, însă magazinul oficial propune și variantele Glossy (lucios) sau Anti-Sweat (cauciucat și antitranspirant). M-au impresionat plăcut masa și robustețea, ambele inspirând încredere și precizie în mișcări. La 135g, fără un sistem de greutăți, Rival 700 trebuia să găsească un compromis – și l-a nimerit binișor. Suprafețele laterale sunt realizate

dintr-un alt tip de plastic, cu proprietăți aderente, deși căldura verii poate duce la perspirația policalorului, inelarului și degetului mic. Indicele și degetul mediu se sprijină pe două butoane principale dure, cu arcuri solide și contacte garantate să reziste la peste 30 de milioane apăsări. De fapt, arcurile au o revenire sprintenă, transmitând energie prin degete sub forma unui mic impuls. Bineînteles că nu lipsesc butoanele programabile: trei în zona stângă și unul în spatele rotaiei scroll, pentru schimbarea profilurilor DPI. Eu am găsit relativ incomodă apăsarea butonului plasat sub cele de înainte-înapoi, căci degetului meu mare îl lipsește aproximativ 1cm în lungime.

Pasul 2: The Technomouse

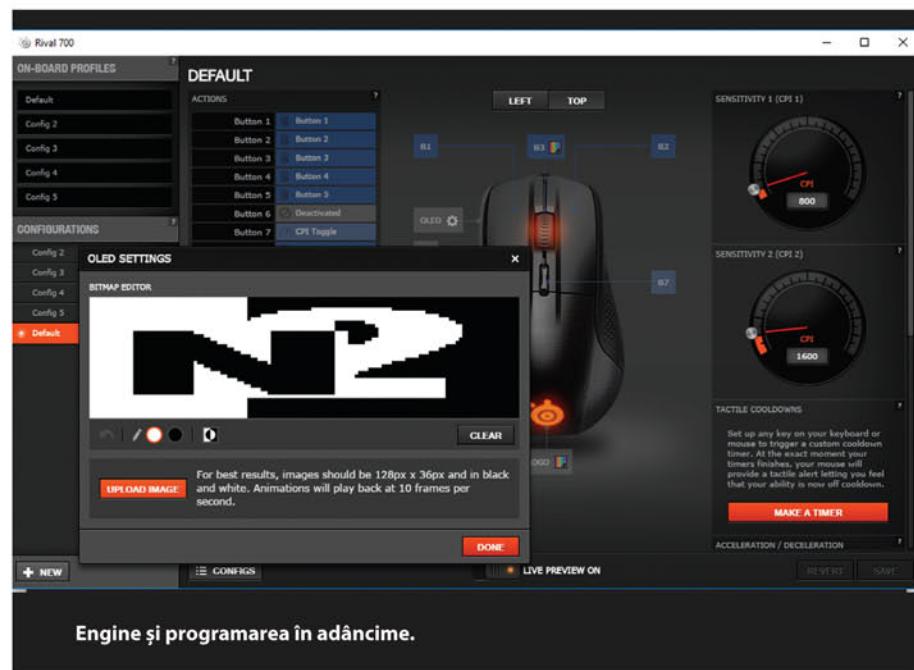
De aici încolo, lucrurile devin trăsnite. Rival 700 este prevăzut cu un mini-écran OLED, capabil să redea alb-negru imagini statice, GIF-uri ori informații utile din CS:GO, Dota 2 și Minecraft, cu ajutorul tehnologiei proprietare Gamesense. Exact, numai trei jocuri, o gamă extrem de limitată, dar eu am modificat repejor logoul N2 și l-am încărcat în memoria on-board (alpminteri, pe



situl SteelSeries se găsească câteva animații haioase). Acum, cine ar avea nevoie să belească ochii la mouse într-un meci de CS:GO? Habar nu am, deci ecranul trebuie să fie cvasi-inutil, parol! Totuși, exceptând originalitatea ideii și factorul cool, prezența feedback-ului haptic în Global Offensive și Dota 2 este binevenită, vibrațiile delicate îndinând diferite evenimente din joc – și sunt atât de subtile, încât nu deranjează mouse-ul nici atunci când este lăsat liber. O altă găselină daneză e capacul cauciucat din spate, cu rol de "nametag", a cărui multiplicare cu o imprimantă 3D este recomandată. S-ar părea că Rival 700 orbitează în jurul personalizării totale. Apropo de personalizare, în pieptul șoarecelui bate un senzor optic Pixart PMW3360, cu sensibilitatea cuprinsă între 100 și 16000 CPI – valori fixabile în profiluri individuale. Utilizatorii cu probleme la tărtăcuță pot renunța la satisfacția dumnezeiască oferită de senzorul optic, înlocuind cu ușurință întregul modulul lentilei. Doar patru șuruburi țin ansamblul fixat de corpul mouse-ului, alternativa Pixart 9800 Laser fiind disponibilă tot pe situl fabricantului. În rest, Rival livrăză aceleași performanțe așteptate de la orice periferic de gaming high-end: polling rate la 1000Hz, zero acceleratie hardware, roți de scroll precisă, cu pas mare, și SteelSeries Engine 3, un soft capabil, descris în textul tastaturii.

Pasul 3: Pixelpiercer

Să fie lumină, au spus cei de la SteelSeries, așa că Rival 700 are sub capotă leduri multicolore programabile. Sigla companiei străluceste pe spate, acompaniată de marginile roțiilor, în 16.8



Engine și programarea în adâncime.

milioane de culori. Cumva, mouse-ul este opusul perfect al designului adoptat de Apex M500, însă cele două se potrivește de minune pe același birou. Mesmerizat de aspectul extravagant, era să uit testul practic și să nu îl pun la muncă în CS:GO, unde s-a descurcat grozav – ba chiar m-a anunțat prin vibrații când începea runda sau înscriam un headshot, deoarece Gamesense recunoaște suficiente acțiuni în CS, Dota și Minecraft. Nu m-am dus în direcția respectivă, ci am preferat să petrec câteva ore în Diablo 3, profitând de precizia uluitoare a senzorului, care face lejeră alegerea întelor. Super, ce să zic, dar aici mă aşteptam. DM1, pe de altă parte, a venit modest cu

trenul din Polonia și a demonstrat că se poate și cu bani puțini. Merită amintire și cele două cabluri din pachet – unul de 2m, învelit în material textil, și celălalt, de numai 1m, izolat cu un cauciuc moale. Drăguță schema de conectare, bazată pe o priză micro USB cu socket vertical și pini de fixare, imună la smuciturile involuntare. În concluzie, Rival 700 poate trece drept un experiment interesant, excentric, cu performanțe de top și aplicabilitate limitată. Dă bine la petrecerile LAN (sper că se mai practică), își face datoria în orice situație, însă exagerarea chinuindu-se să demonstreze că depășește funcționalitatea oricărui alt mouse formidabil. Kudos pentru curaj. **Aidan**

Detaliu 3D.

RIVAL

SteelSeries Apex M500

Tastatura prezentului

Ofertant pc-coolers.ro Preț 540 RON

Tastaturile mecanice sunt unele dintre cele produse tehnologice dificil de îmbunătățit odată ce se atinge un prag calitativ înalt ori o funcționalitate completă. Exact ca roata, foarfeca sau periuța de dinți. Din moment ce merg perfect, este aproape imposibil să faci încă un salt evolutiv radical. Cel mult te poți lega de design, materiale, ergonomie, optimizarea unor detaliu sau alte asemenea chichițe. Dar atunci când SteelSeries Apex M500 a aterizat pe biroul meu și degetele groase ca niște cartofi s-au năpustit spre butoane, acea parte din creierul meu care rumegă neîncetat misterele claviaturilor cu ombilic USB a intrat într-un blocaj neașteptat. Căteva sinapse ruginite au plesnit pe loc, din cortexul somato-senzorial tășneau fulgere multicolore și aproape că mi-am tras singur o palmă. Mă simteam atât de bine, încât eram convins că pot să-mi ating cotul cu limba. La dracu, cei de la SteelSeries au reușit să conceapă un produs aproape perfect – unul de care aveam nevoie pentru a declanșa o schimbare în filosofia mea de gaming.

Avantajele simplității

De obicei nu citesc toate bazaconile scrise pe cutiile produselor testate (vreau să am surprize), însă Apex M500 se auto-declară o tastatură mecanică destinată sportului electronic, inclusiv la nivel de competiții profesionale. Tind să fiu de acord cu descrierea făcută de SteelSeries, căci una dintre principalele calități cerute de jucătorii din circuitele de vîrf este, ce surpriză, performanța ridicată. Numai că, în cazul unei tastaturi, noțiunea de performanță îmbrăcă o formă particulară: punctul unde precizia, robustețea și ușurința în utilizare se intersectează. Îmi permit să cred că numărul combinațiilor de culori și tastele speciale nu reprezintă o prioritate într-un meci de CS:GO sau League of Legends, deși existența unui editor



macro și iluminarea LED, suprapuse peste niște switch-uri solide, s-ar putea să conteze. Apex le îmbină cu măiestrie, fiindcă oferă un format clasic, cu dimensiuni normale, împachetat într-o structură realizată din materiale rezistente, delicioasele Cherry MX Red și software-ul SteelSeries Engine 3. Din multe puncte de vedere, M500 nu se distinge vizual prea mult de Redragon Vara, o altă tastatură mecanică prezentă în paginile revistei, doar că prima alege fundalul albastru. În mod curios, este singura culoare pusă la dispoziție. Nici la capitolul greutate (simțitor peste 1kg – 1241g, mai exact) nu există diferențe majore – ceea ce îmi place, căci tastaturile foarte grele sunt pe guscă meu, iar stabilitatea crește. Plasticul negru dur și picioarele cauciucate de pe suprafață inferioară garantează designul practic și intelligent, în timp ce absența unor opțiuni inutile fac din SteelSeries Engine un soft facultativ, Apex împăcându-se bine și cu folosirea plug & play. Cablul USB are îmbrăcămintă cauciucată, cu „șanțuri” menite să faciliteze managementul firului. Minimalistă și eficientă, tastatura producătorului danez insistă să rămână ancorată în realitatea competitivă, cu toate că preferă să intuiască gusturile publicului țintă: comutatoarele Cherry Red, faimoase pentru cursa scurtă și precisă, zgomotul redus și rezistența echilibrată la apăsare – motivul extazului din introducere. Ok, recunosc că a trecut foarte puțin timp de când începusem să mă împac cu Outemu Blue, în ciuda tăcănițului barbar, dar Apex M500 mi-a servit exact ce voiam, în special acum, când am hotărât să-mi reactivez câteva plăceri game-ristice din trecut.

Motorul Trei și jocurile

SteelSeries Engine 3 trebuie să fie unul dintre cele mai practice și intuitive soft-uri de configurare cu care am avut plăcerea să mă întâlnesc, mult peste Razer Synapse și aproape de varianta Logitech. Interfața deschide accesul către programarea tuturor butoanelor, salvarea profilurilor sincronizabile în cloud, editarea macro-urilor în timp real, polling rate (maximum 1000Hz), iluminare (intensitate și efect de „respirație”) și regionalizare. Pe deasupra, Engine 3 ușurează schimbarea firmware-ului și aduce sub aceeași umbrelă orice alt produs marca SteelSeries. Curat, deștept și adaptabil, zic eu. Însă acum ajung iarăși la capitolul gaming, unde Apex M500 se laudă cu ce știe. Am clarificat deja faptul că tastatura beneficiază de switch-uri excelente și precise, este stabilă pe suprafața de lucru și mizează pe un design ergonomic prin simplitate. Am ales clasicul Unreal Tournament pentru a observa empiric performanța. Înutil a spune, senzațiile tactile au mers mâna în mâna cu acțiunea de pe ecran, dându-mi suficientă încredere în comenzii. Da, Apex chiar știe să facă treabă bună și îți gădilă zonele ludice de referință, deoarece a înțeles exact ce trebuie să fie o tastatură mecanică de gaming, cu un cost digerabil dacă este luat în calcul raportul calitate-preț. În cazul în care trecerea la alternativa mecha nu avea suficiente justificări, M500 este oportunitatea perfectă, cel puțin până când Flaretech Red și tehnologia analog din Wooting One vor deveni etaloane.

Aidan

Logo inscripționat cu gust, pe lateral.



**ÎN FIECARE ZI, ALTĂ AVENTURĂ
SUPEREROU.RO**

WWW.SUPEREROU.RO
Cel mai grozav magazin de comics!

Dream Machines DM1 Pro

Polandmouse poate să joace!

Ofertant: Shop4PC.ro Preț: 279 RON

Atrecut multă – poate chiar prea multă – vreme de când am testat ultima oară un mouse. Într timp mi-am rafinat gusturile, am decis că cer prea multe de la echipamentul meu și m-am opri la același Kone XTD ce îmbătrânea frumos pe birou. Dar uite că polonezii, oameni harnici și plini de resurse creative, insistă să mă surprindă plăcut. Au început cu The Witcher și acum m-au impresionat cu un mouse despre care nu auzisem vreodată: DM1 Pro Gaming, conceput și construit de Dream Machines cu sprijinul celor de la TEST-GEAR.pl.

Fără vrăjeli

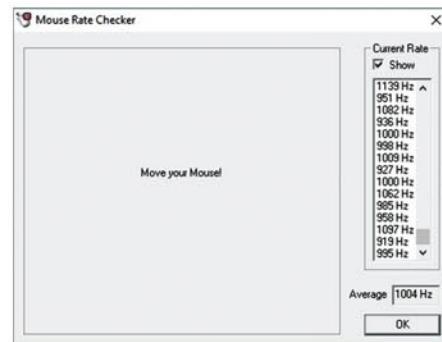
DM1 este printre puținile modele cu senzor optic care nu se joacă deloc când vine vorba de gaming, fiindcă renunță la toate funcțiile inutile – funcții ce i-ar complica existența, ar adăugă greutate și nu ar opera în absența unui soft dedicat – eliminând astfel legăturile cu verișorii office. Forma este ambidextră numai în aparență, căci poziționarea celor două butoane suplimentare pe partea stângă îi favorizează doar pe dreptaci. Totuși, designul amintește puternic de Steelseries Kinzu v2, inclusiv la capitolul dimensiuni și greutate (aproximativ 89g pentru DM1 vs. 77g în cazul lui Kinzu). În orice caz, mouse-ul polonez este perfect în claw și fingertip grip, utilizatorii cu degetele mai lungi putând întâmpina probleme dacă găsesc confortabilă sprijinirea integrală a palmei, deși mărimile se încadrează în limitele frecvent întâlnite de 126 mm x 39 mm x 68 mm. Carcasa este realizată dintr-un plastic cauciucat negru, plăcut la atingere, similar cu cel folosit la controlerul de Xbox One, dar predispus amprentelor. Am găsit problematic cablul textil de 1.8m, legat de mouse într-un unghi greșit, care poate zgâria mousepad-ul (pe un Roccat Hiro a alunecat



ușor, însă cu urme fine). Pe de altă parte, ambalajul simplu și ieftin include trei tălpi suplimentare din teflon, ca o compensație morală.

Precis, Polish!

Cei de la Dream Machines au ales senzorul optic Pixart PMW3310DH, amplasat central, mîzând pe o rezoluție maximă de 5000DPI și polling rate de 1000Hz, valori confirmate în Mouse Rate Checker și Enotus. Un buton amplasat în spatele rotitei de scroll poate selecta cinci pași (absența unui soft dedicat nu permite modificări): 400, 800, 1600, 3600 și 5000DPI. Personal nu sunt adeptul rezoluțiilor uriașe, mai ales că toate jocurile mele rulează în 1920x1080 pe un monitor bătrân și tuberculos, ceea ce a făcut suficientă opțiunea 800DPI, ajutată de înalta precizie a senzorului. Două specificații mi-au atras atenția imediat – distanța lift-off de ~1.8mm și viteză de 3.3 m/s, suficiente în cazul unui mouse claw/fingertip fără accelerare. În Overwatch, DM1 s-a comportat excelent, oferind un nivel de eficiență constant, în special atunci când trebuie să urmăresc atent tîntele cu Mercy, având mereu un buton apăsat. Unreal Tournament 3 a profitat din plin de aportul de performanță,



butoanele ferme la apăsare, cu contacte Omron solide, și exactitatea livrată de PMW3310DH augmentând natural orice reacție, foc, întoarcere bruscă sau control vehicular. Deși nu are butoane programabile pe lateral, DM1 Pro a făcut impresie bună și în strategii precum StarCraft II sau Total War: Warhammer, însă m-aș opri aici și nu l-aș recomanda niciodată pentru un MMO complicat, unde este nevoie de macro-uri.

Polonezul luminos

Estetic, DM1 Pro respectă liniile simple mai devreme amintite, un set de leduri multicolore indicând setarea DPI în roșu, albastru, verde, magenta și portocaliu, în dreptul rotitei de scroll și prin logoul DM. Apropo de scroll, rotita cauciucată se mișcă corect, precis, în trepte mici, dar cu un sunet supărător când este abuzată. În concluzie, cei de la Dream Machines au realizat un mouse de gaming cinstit, cu un raport calitate-preț decent. Este potrivit jucătorilor pasionați de FPS-uri iuți și cam tot ce nu necesită configurații speciale, cât timp are la dispoziție un pad de calitate. Dobra robota, DM1! **Aidan**



Redragon Vara

Roșie-i vara chinezescă!

Pret aprox. 250 RON



Îmi plac chestiile mecanice. De exemplu, Mekanik Şef este o formație de muzică născută în Zărnești, inspirată din legendarele Skinny Puppy, NIN, Rammstein și Laibach. Din nefericire, Mekanik Şef nu se predă în școli și nu stabilește standardele industrialului la scară globală, așa cum ar trebui. Redragon Vara, pe de altă parte, este o tastatură mecanică realizată în China, ce a trecut precum tăvălugul roșu prin granițele impuse de branding și preț. M-am gândit că cele mai bune teste sunt cele practice, așa că am supus tastatura rezistență la apă, cu switch-uri Outemu Blue (clone de Cherry MX) și iluminare sângerie, unei ex-

minări complexe: patru ore în Doom 2 fără mouse, redactarea acestui text și o lovitură de pumn direct în grupul central de butoane. Este de departe cea mai profundă analiză în adâncime pe care am realizat-o în laboratoarele NIVELUL2. Totuși, am hotărât să cred în mențiunea de pe cutie și nu am turnat apă peste Vara, fiindcă sunt sensibil la explozii și scânteile electrice îmideranjează ochii de un verde smarald.

Roșie ca inima lui Mao

La prima vedere, Redragon Vara este o tastatură mecanică cu profil înalt și iluminare roșie. Dincolo de aparențe, jucăria chinezescă ascunde câteva calități necesare unui gadget orientat

spre gaming: cu ajutorul tastei Fn se pot accesa cele 12 funcții multimedia, tasta Win poate fi dezactivată, iar gradul de intensitate al ledurilor și opțiunea de "respirație" sunt accesibile fără instalarea unui driver. Tă mă de yeah, ușurință în utilizare fără personalizare avansată! Switch-urile sunt livrate de un producător obscur, despre care nu vă pot oferi alte informații concrete. Cel mai probabil discutăm despre niște clone Cherry MX cu rezistență mare la apăsare, destul de precise

proverbialului surd în tobolele japoneze Kodo. Nu cred că funcția anti-ghosting a fost necesară, deși aceasta există și sprijină integral modelul Redragon. Surprinzător, rezultatele mi-au depășit așteptările. Pentru cei obligați să redacteze documente lungi la birou, Vara nu reprezintă o soluție, în ciuda preciziei. De vină sunt, evident, switch-urile Outemu gălăgioase și greutatea ridicată. Însă iubitorul de rugby din mine, pasionatul de box și toate cele 95kg din dotare au hotărât că este momentul să testeze robustețea tastaturii cu o lovitură zdravănă de pumn. De ce? Ei

bine, Vara pare solidă și capabilă să reziste la asemenea atacuri nervoase.

În plus, catharsis.

Culmea, micuța claviatură mecanică nici măcar nu a clintit, de parcă a fost proiectată să disipeze croșee

chiar și atunci când se sprijină pe cele două înălțătoare din plastic – chestie puțin probabilă la un Roccat Isku, de exemplu. Așadar, recomand cu căldură Redragon Vara proletariului atent la investiții, jucătorilor instabili nervos, băutorilor de bere la birou și tuturor celor dornici să utilizeze o tastatură mecanică simplă și fără pretenții. Zhù nǐ hǎo yùn! Aidan



pe întreg parcursul cursei, în ciuda jocului bufoanelor din plastic mat. Aranjamentul tastelor și înălțimea bufoanelor se încadrează în parametri optimi, structura greoaiă cu inserții metalice având stabilitate pe birou și un înalt factor ergonomic. Singurul minus grosolan este zgomotul infernal la apăsare, mai tipător decât un click izvorat din inima iadului.

Probele din focul dragonului

Vara îmi amintește de vechile tastaturi cu conectivă PS/2, robuste, zgomotoase și imune la ofensiva pugilistică. Tocmai de aceea i-am exorcizat demonii interiori în Doom 2, bătând în taste asemenea





GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC

Incepând cu luna Mai a acestui an pasionații au fost asaltați de lansări de plăci video venite din ambele tabere, 7 modele noi fiind lansate în mai puțin de 3 luni. Este firesc, dacă stăm să ne gândim că seria 9xx de la Nvidia, respectiv seria 3xx / Fury de la AMD au avut o durată de viață destul de lungă prin comparație cu alte generații. În aceste condiții, Nvidia au populat în ultimele luni zona high-end, lansând Titan X Pascal, GTX 1080, GTX 1070 și GTX 1060, în timp ce AMD au atacat segmentele entry-level și

mainstream prin RX 480, RX 470 și RX 460.

Dacă despre GTX 1080 v-am povestit deja în NIVELUL 2, celelalte lansări s-au desfășurat mult prea repede pentru a putea fi tratate punctual în revistă, prin urmare în numărul următor veți putea citi un round-up complex în care vom discuta despre majoritatea plăcilor video disponibile pe piață în acest moment. Până atunci însă, m-am gândit că nu ar strica să vă ţin la curent cu cea mai recentă lansare și implicit cu zona entry-level. În fond, știu că sunteți pasionați

de produse accesibile. Prin urmare, vom lăsa avioanele pentru numărul viitor și ne vom concentra în acest număr asupra zonei de preț cuprinsă între 500 și 900 RON. Motivul? Lansarea unui nou model în această gamă de preț, mai precis AMD Radeon RX 460, în cazul de față fiind vorba despre implementarea GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC.

Specificații

Dacă RX 480 și RX 470 sunt bazate pe același nucleu Ellesmere, în cazul lui RX 470 fiind utilizată o versiune cu 256 de shadere în minus, RX 460 se bazează pe un nucleu nou, pe numele sau Baffin. Produs în litografie pe 14 nm în fabricile Global Foundries, acesta are o suprafață de 123 mm², în care au fost îngheșuiți nu mai puțin

SPECIFICAȚII	GIGABYTE GTX 750 Ti BE	GIGABYTE RX 460 WF2OC	GIGABYTE R7 370 WF2OC	MSI GTX 950 Gaming 2G
CORE	GM107	Baffin	Pitcairn	GM206
GPU CLOCK	1163 MHz	1212 MHz	1015 MHz	1127 MHz
GDDR CLOCK	1350 MHz	1750 MHz	1400 MHz	1663 MHz
BOOST CLOCK	1242 MHz	1212 MHz	1015 MHz	1317 MHz
MEMORY	2048 MB	2048 MB	2048 MB	2048 MB
TYPE	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
BUS	128 bit	128 bit	256 bit	128 bit
SHADER PROCESSORS	640	896	1024	768
ROPs	16	16	32	32
PROCESS	28 nm	14 nm	28 nm	28 nm
POWER	6 pin	-	6 pin	6 pin
TDP	60 W	75 W	110 W	90 W
DIE SIZE	148 mm ²	123 mm ²	212 mm ²	228 mm ²
Transistor count	1.87 billion	3 billion	2.8 billion	2.94 billion





de 3 miliarde de tranzistori. Mititelul este dotat cu 896 de shadere și 16 Raster Operations Processors, cei 2GB GDDR5 comunicând cu nucleul grafic cu ajutorul unei magistrale de 128 de biti. Aviz amatorilor - există și versiuni dotate cu 4GB GDDR5.

Theoretic, varianta de referință ar fi tactată la 1200 MHz pentru nucleul grafic, respectiv 1750 MHz pentru memoria grafică. În practică însă nu o să vedem referințe în magazine, prin urmare noi vom analiza modelul GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC, în cazul căruia a fost aplicat un „extraordinar” overclocking pentru nucleul grafic de 12 MHz (1212 MHz), memoria fiind tactată la 1750 MHz, conform indicațiilor AMD.

Baffin se bazează pe cea de-a patra versiune a arhitecturii GCN, iar la capitolul specificații se asemănă destul de mult cu un prieten mai vechi de-al nostru, mai precis nucleul Bonaire, implementat în Radeon R7 260X, respectiv HD7790.

Prezentare

GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC este livrată într-un ambalaj dotat cu o grafică „fioroasă”, însă conținutul pachetului ne face să ne dăm seama că avem de-a face cu o placă gra-

fică entry-level, în pachet fiind incluse doar placă și manualul utilizatorului. Implementarea GIGABYTE este dotată cu un sistem de răcire WindForce 2x, care conține, printre altele, două ventilatoare de 80mm. Design-ul este în linie cu ceea ce am putut vedea în cazul plăcilor video GIGABYTE în 2016, singurele aspecte care dau de gol poziționarea plăcii fiind dimensiunile acesteia și back-panelul dotat cu un conector DVI, un conector HDMI și un conector Display Port. Sistemul de răcire este alcătuit dintr-un radiator de aluminiu, două ventilatoare de 80 mm și... cam atât. Fără heatpipe-uri, fără radiatoare suplimentare pentru memorii sau VRM. Fiind vorba despre o placă video al cărei TDP nu depășește 75W nu găsim nici un conector de alimentare PCI-E și nici un sistem de răcire mai complicat, cei de la GIGABYTE considerând că o bucată de aluminiu este suficientă.

Etajul de alimentare are 4+1 faze, controlate de un integrat produs de On Semiconductors, mai precis NCP81022, un controller de voltaj pe care l-am mai întâlnit și pe alte plăci video AMD, cum ar fi 7790, 2660X, 380 sau 380X. Restul PCB-ului este ocupat de către nucleul liliputan, respectiv de 4 chip-uri de memorie GDDR5 de 512 MB produse de Hynix.

Platforma de test

Am utilizat aceeași platformă de test pe care realizăm toate testele de plăci video, pe care ati putut să o vedeti la treabă în cazul lansării lui GTX 1080. Aceasta este alcătuită dintr-un procesor Intel Core i7 6700K, tactat la 4500MHz (1.23v), montat pe o placă de bază GIGABYTE Z170X-UD5, împreună cu un kit de memorii DDR4 3000 CL15 (1.35v) de 16GB, produs de GSkill. Procesorul este răcit cu ajutorul unui cooler Noctua NH-D15S, în timp ce sistemul este alimentat de o sursă Seasonic P1200. Testele au fost realizate în regim open-stand, cu ajutorul unei mese de teste HSPC Top Deck Station.

Folosim sistemul de operare Windows 10 Pro x64, cu toate update-urile la zi. Pentru toate plăcile Nvidia din test am folosit Forceware 368.39, în timp ce în cazul plăcilor AMD am utilizat driverul Crimson 16.8.1. Folosim doar sisteme de operare, benchmark-uri și jocuri cu licență, aduse la zi din punct de vedere al update-urilor. Fiind vorba despre plăci video entry-level am testat într-o singură rezoluție, mai precis 1920x1080. În toate jocurile detaliile au fost ridicate la maxim, atât timp cât acest lucru presupune folosirea unor setări identice pentru toate plăcile din test.



PLATFORMA DE TEST	
CPU	Intel Core i7 6700K
Motherboar	GIGABYTE GA-Z170X-UD5
RAM	GSkill Ripjaws4 16GB DDR4-3000 CL15
Cooling	Noctua NH-D15 + 1 x Noctua 14mm
HDD	HyperX Savage 480GB
PSU	Seasonic P1200
CASE	HSPC Top Deck Station
Room temp	28 oC
OS	Windows 10 Pro x64
AMD Driver	Catalyst 16.8.1
Nvidia Driver	Forceware 368.39
CPU clock	4500 MHz
DDR clock	DDR4 3000
Timings	15-15-15-35 2T
Monitor	Acer XB280HK 4K

Rezultate

În 3DMark ierarhia este destul de clară, GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC poziționându-se între GIGABYTE GTX 750 Ti Black Edition și GIGABYTE Radeon R7 370 WindForce 2X OC. GTX 950 face parte dintr-o gamă superioară performantă în 3DMark. În GTA V, RX 460 obține rezultate mai slabe decât GTX 750 Ti când utilizăm 8X AA, însă recuperează în momentul în care scădem nivelul de anti-aliasing la 2X. Similar, în FarCry Primal, RX 460 obține rezultate puțin mai bune decât GTX 750Ti, în timp ce R7 370 se apropie de GTX 950. În Rise of the Tomb Raider vedem optimizările aduse celei de-a patra generații a arhitecturii GCN, RX 460 ajungând din urmă 370 cu 4x AA, în timp ce fără anti-aliasing RX 460 întrece toate plăcile din testul nostru.

În Shadow of Mordor lucrurile revin la normal, cu GTX 950 urmat de R7 370 în zona de sus a clasamentului și RX 460 luptând cu GTX 750 Ti în încheierea acestuia. Aceleași rezultate le obținem și în Batman Arkham Knight, în timp ce în Sleeping Dogs RX 460 și GTX 750 Ti înregistrează o egalitate cu AA activat, iar fără anti-aliasing GTX 750 Ti reușește chiar să întreacă RX 460.

Metro Last Light este un alt joc unde GTX 750 Ti reușește să întreacă RX 460, deși diferența



este destul de mică. În Bioshock Infinite RX 460 se impune din nou în fața lui GTX 750 Ti, toate plăcile din test fiind perfecte pentru o experiență fluidă de gaming în Full HD cu toate detaliile la maxim. În Doom RX 460 se descurcă dezamăgitor, placă video AMD fiind optimizată probabil pentru rularea sub Vulkan, nu OpenCL. Ashes of the Singularity încheie lista testelor noastre, cu un RX 460 care se impune în fața tuturor plăcilor video testate astăzi.

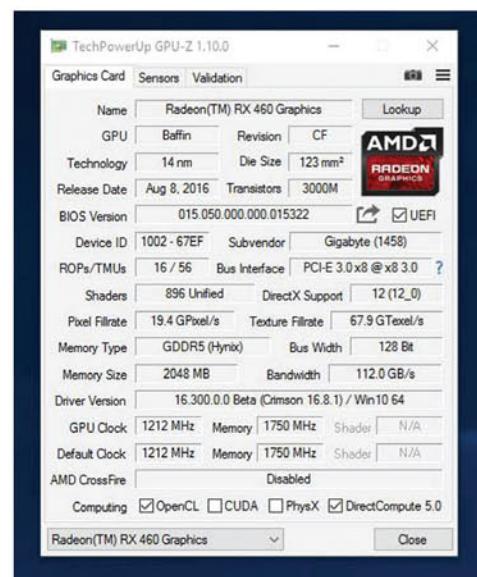
Consum, nivel de zgomot, temperaturi

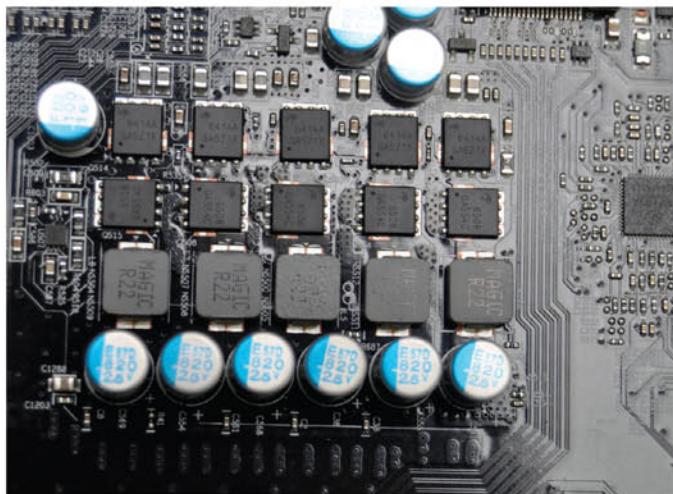
RX 460 este singura placă video fără alimentare externă din testul nostru prin urmare nu este de mirare că înregistrează cel mai mic consum. Cu toate acestea, GTX 750 Ti și GTX 950 nu consumă cu mult mai mult (3, respectiv 4W în plus). GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC este mai rece decât GTX 950 și R7 370, însă nu reușește să întreacă GTX 750 Ti-ul, aceasta fiind cea mai rece placă din testul nostru. Totuși, la capitolul nivel de zgomot, GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC se impune fără drept de apel, fiind cea mai silentioasă placă video din testul nostru.

Concluzii

Bun, am testat piticăi, zona de jos a clasamentului, plăcile video care încep de la 500 RON. Știu, știu, nu este chiar cea mai spectaculoasă zonă de preț, iar majoritatea entuziaștilor nici măcar nu acordă atenție acestui tip de produse. Cu toate acestea, nu strică să vedem ce putem

REZULTATE		GBT GTX 700 Ti	GBT RX 460	GBT R7 370	MSI GTX 950
3DMark Sky Diver		16093	16698	17196	20065
3DMark Fire Strike		4577	4889	5137	6094
3DMark Fire Strike Extreme		2251	2350	2466	3108
3DMark Fire Strike Ultra		938	963	967	1268
GTA V - 1920x1080	8xAA	avg min	20 10	19 11	24 6
GTA V - 1920x1080	2xAA	avg min	36 21	37 19	44 21
Far Cry Primal - 1920x1080	SMAA	avg min	25 19	27 22	32 26
Far Cry Primal - 1920x1080	NOAA	avg min	27 20	28 20	35 28
Rise of Tomb Raider - 1920x1080	4x SSAA	avg min	12 4	15 5	16 7
Rise of Tomb Raider - 1920x1080	NO AA	avg min	31 13	36 13	35 15
Shadow of Mordor - 1920x1080	FXAA	avg min	35 25	37 26	41 29
Shadow of Mordor - 1920x1080	NO AA	avg min	39 28	39 25	46 30
Batman AK - 1920x1080	AA ON	avg min	38 29	40 29	45 34
Sleeping Dogs - 1920x1080	Extreme AA	avg min	28 16	28 19	37 32
Sleeping Dogs - 1920x1080	NO AA	avg min	101 59	92 61	100 67
Metro Last Light - 1920x1080	AAA	avg min	21 13	20 13	22 13
Bioshock - 1920x1080		avg min	64 36	66 30	70 30
DOOM - 1920x1080	NO AA	avg min	42 37	28 24	36 30
Ashes of the Singularity - 1920x1080	DX 12	avg	9	15	14
Consum IDLE (W)			53	58	66
Consum LOAD (W)			119	116	163
Temperatura IDLE (oC)			34	37	34
Temperatura LOAD (oC)			57	68	70
Nivel de zgomot IDLE (dB)			36,1	0	35,2
Nivel de zgomot LOAD (dB)			41,1	36,2	44,5





recomanda unui pasionat limitat de buget, sau unui nepot care vrea să se joace Counter Strike și alte fenomene ale zilelor noastre.

Sunt câteva aspecte pe care trebuie să le luam în calcul în cazul acestui review. În primul rând, variantele de GTX 750 Ti și R7 370 testate de noi se încadrează în categoria implementărilor ceva mai „supărăte”. Astfel, cel mai accesibil GTX 750 Ti poate fi achiziționat din magazine pentru 515 RON, dar este tactat la 1059 MHz și este dotat cu 1GB GDDR5. Modelul testat de noi este unul dintre cele mai performante GTX 750 Ti-uri, fiind dotat cu 2GB GDDR5, în timp ce nucleul grafic este tactat la 1163 MHz. Prețul este de asemenea ieșit din comun, GIGABYTE GTX 750 Ti Black Edition fiind comercializată pentru 765 RON.

Similar, R7 370 poate fi găsit în magazine pentru prețuri începând cu 615 RON, pentru un model tactat la 985 MHz. Modelul testat de noi, adică GIGABYTE Radeon R7 370 WindForce 2X OC, este tactat la 1015 MHz și costă 685 RON. Este adevarat, în acest caz există în magazin și versiuni de 900 RON, dotate cu 4GB GDDR5. GTX 950-ul testat de noi este ceva mai cuminte - dacă

GTX 950 pleacă de la 700 RON în magazinele noastre, MSI GeForce GTX 950 Gaming 2GB costă 740 RON, în timp ce vârful de gamă pentru GTX 950 costă 940 RON.

De ce menționez aceste aspecte? Pentru a înțelege că un GTX 750 Ti de 515 RON nu se va comporta ca GTX 750 Ti-ul testat de noi, acesta fiind tactat cu 104 MHz mai sus. În cazul lui R7 370 diferența este puțin mai mică, iar în cazul lui GTX 950 putem spune că am testat una dintre cele mai „blânde” implementări, existând versiuni tactate peste 1200 MHz. Prin urmare, nu trebuie să generalizăm rezultatele (orică GTX 750 Ti se va comporta așa, orice R7 370 se va comporta așa, etc) ci trebuie să ne referim la produse. și în cazul în care vă întrebați de ce am testat exact aceste implementări, răspunsul este simplu - asta aveam în laborator.

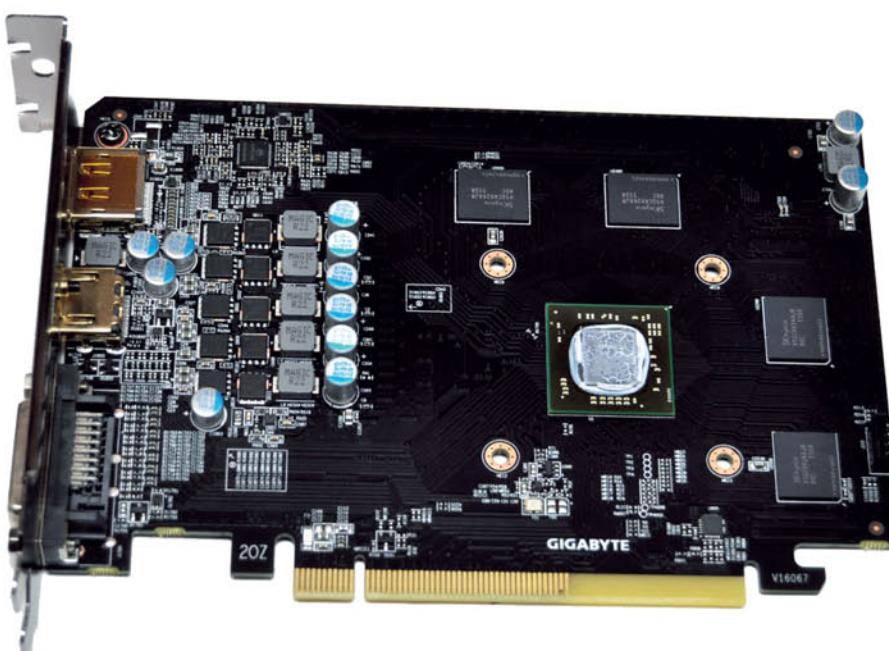
Bun, am văzut ce am testat noi, iar rezultatele sunt destul de clare - GIGABYTE Radeon RX 460 WindForce 2X OC se poziționează între GTX 750 Ti și R7 370, fiind mai aproape de GTX 750 Ti, în timp ce R7 370 suflă în ceafă GTX 950-ului testat de noi. De asemenea, RX 460 are cel mai mic

consum și cel mai mic nivel de zgomot din testul nostru. În aceste condiții, mai avem doar două detalii de adresat - scopul lansării unui nucleu în zona entry-level și prețul.

Probabil că mulți dintre voi nu vor fi de acord cu poziționarea lui RX 460 - în fond, după RX 480 și RX 470 par că ne aşteptăm la un concurent pentru GTX 950. Ei bine, și eu aveam așteptări similare și pot să spun că m-a uimit poziționarea lui RX 460. Pe de altă parte, chiar dacă AMD nu au nici un produs poziționat exact pe zona lui GTX 950, acesta este flancat în jos de R7 370 și în sus de R8 380, plăci video care s-au bucurat de succes de-a lungul timpului. În condițiiile în care R7 370 se bazează pe matusalemicul HD 7850, iar în magazine există suficiente implementări, putem spune că toate implementările acestuia au fost un succes comercial.

Pe de altă parte, AMD nu au avut până acum un produs poziționat direct împotriva lui GTX 750 Ti, R7 360 poziționându-se imediat sub acesta. Mai mult decât atât, urmașul lui 7790 nu s-a bucurat de aceeași popularitate ca și R7 370, în comerț fiind disponibile semnificativ mai puține implementări decât în cazul acestuia. Nu în ultimul rând, atât R7 360 cât și R7 370 se bazează pe nucleu cu o vîrstă venerabilă, prin urmare TDP-ul acestora este semnificativ mai mare față de RX 460 (110W pentru 370, 100W pentru 360, respectiv 75W pentru RX 460).

În concluzie, prin lansarea lui RX 460, AMD oferă o variantă mai eficientă pentru 360, GTX 750 Ti și 370, adusă la zi din punct de vedere al tehnologiilor grafice, aducând un suflu de aer proaspăt într-o zonă ignorată de concurență în ultimii ani. Versiunea GIGABYTE testată de noi ar trebui să coste ~539 RON, dar vom vedea în magazine și modele mai costisoare, implementăriile Sapphire putând ajunge până aproape de 700 RON. MSRP-ul pleacă de la 109 USD pentru implementăriile PowerColor și XFX de 2GB și ajunge până la 140 USD pentru implementăriile de 4GB de la Asus și Sapphire. **Monstru**



NEXT ISSUE



DEUS EX: MANKIND DEVIDED



LEX
Comics



MARVEL
marvel.com

© 2016 MARVEL

Albume de bandă desenată de la
Marvel! Disponibile acum
în limba română prin
www.lexshop.ro



SOLID RADIO

96,9 FM

IT REPUBLIC

CU CARMEN IVANOV
ȘI MIHAI CRĂCIUN.

SINGURA EMISIUNE RADIO
DIN ROMÂNIA DESPRE
GAMING, IT ȘI GADGET.

VINEREA DE LA 10:00 LA 12:00

